

EuroCUT Design 6.5

Benutzerhandbuch

EUROSYSTEMS

Soft- und Hardware S.à.r.l.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

EUROSYSTEMS Lizenzvertrag

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von EUROSYSTEMS-Software durch Sie, den Endverbraucher (im folgenden auch „Lizenznehmer") aufgeführt. Dies ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer, und EUROSYSTEMS S.à.r.l.. Mit dem Öffnen dieses versiegelten Software-Pakets, oder der versiegelten Datenträger-Tasche erklären Sie sich mit den nachfolgenden Vertragsbedingungen einverstanden.
Lesen Sie daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Wenn Sie mit diesen Vertrags-Bestimmungen nicht einverstanden sind, so dürfen Sie das Software-Paket nicht öffnen. Geben Sie bitte in diesem Fall das ungeöffnete Software-Paket und alle anderen Teile (einschließlich aller schriftlichen Unterlagen, der Ordner, ggf. Dongle/Hardwarekopierschutz und der sonstigen Behältnisse) des erworbenen Produkts unverzüglich an Ihren Händler zurück.

EINZELPLATZ-LIZENZ - MULTI-USER-LIZENZ - ZWEITPLATZ-LIZENZEN - DEMO-LIZENZ

1. Gegenstand des Vertrages
Gegenstand des Vertrages sind die auf den Datenträgern (CD-ROM) aufgezeichneten Computerprogramme und -dateien, die Programmbeschreibung und die Bedienungsanleitung, sowie sonstiges zugehöriges schriftliches Material und Hardwareteile. Sie werden im Folgenden auch als „Software" bezeichnet.
EUROSYSTEMS macht darauf aufmerksam, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die im Sinne der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung grundsätzlich brauchbar ist.

2. Lizenzeinräumung
Einzelplatz-/Hauptlizenz
EUROSYSTEMS räumt Ihnen das Recht ein, die beiliegende Kopie der EUROSYSTEMS-Software auf einem einzelnen Terminal, das an einen einzelnen Computer (d. h. mit nur einer Zentraleinheit/CPU) angeschlossen ist, zu benutzen. Sie dürfen die Software nicht vernetzen oder sie in einer anderen Weise zu irgendeiner Zeit auf mehr als einem Computer- oder Computerterminal benutzen.
Ausnahme: Der Lizenznehmer verfügt zusätzlich zur Einzelplatz-/Hauptlizenz über eine so genannte a) Multi-User-Lizenz und/oder b) eine so genannte Zweitplatz-Lizenz.

Zu a) Multi-User-Lizenz
Eine Multi-User-Lizenz gilt nur in Verbindung mit einer Einzelplatz-/Hauptlizenz für die Professional Version. Die Multi-User-Lizenz ist eine in den Funktionen eingeschränkte Version der Software - ohne Dongle-Kopierschutz. Der Einsatz ist auf mehreren Arbeitsplätzen/Rechnern in den Räumlichkeiten des Einzelplatz-/Hauptlizenznehmers erlaubt.

Zu b) Zweitplatz-Lizenz
Eine Zweitplatz-Lizenz gilt ebenfalls nur in Verbindung mit einer Einzelplatz-/Hauptlizenz für die Professional Version. Sie ist in gleicher Weise kopiergeschützt wie die Einzelplatz-/Hauptlizenz (mit Donglekopierschutz). Der Funktionsumfang einer Zweitplatz-Lizenz ist identisch mit dem einer Hauptlizenz. Zu jeder

Einzelplatz-/Hauptlizenz können maximal 2 zusätzliche Zweitplatz-Lizenzen erworben werden. Werden in Mehrplatzumgebungen mehr als 3 Lizenzen benötigt, ist zunächst der Erwerb einer weiteren Einzelplatz-/Hauptlizenz erforderlich. Diese nachfolgende Einzelplatz-/Hauptlizenz kann dann wiederum um zusätzlich 2 Zweitplatz-Lizenzen erweitert werden. Darüber hinaus gehende Lizenzen sind individuell und schriftlich mit dem Hersteller zu vereinbaren.

Demo-Lizenz
Die Demo-Lizenz ermächtigt den Lizenznehmer, die Software in Ihrem Funktionsumfang zu testen, insbesondere zu überprüfen, ob der vom Lizenznehmer erwartete Gebrauchswert mit der Software zu erreichen ist und/oder die Kompatibilität mit seinem derzeitigen Computersystem vorhanden ist. Der gewerbliche Einsatz ist ausdrücklich untersagt, ebenso die Weitergabe oder Vervielfältigung ohne die ausdrückliche, schriftliche Erlaubnis des Herstellers.

3. Urheberrecht
Die Software ist Eigentum von EUROSYSTEMS und sie ist durch Urheberrechtsgesetze, internationale Verträge und andere nationale Vorschriften gegen Kopieren geschützt. Wenn die Software nicht mit einem technischen Schutz gegen Kopieren ausgestattet ist, dürfen Sie entweder eine einzige Kopie der Software ausschließlich für Sicherungs- oder Archivierungszwecke machen, oder die Software auf eine einzige Festplatte übertragen, sofern Sie die Originalkopie ausschließlich für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahren. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk, sowie in ihr aufgenommene Registrierungs-/Code-Serien- oder Donglenummern, dürfen nicht entfernt werden. Es ist ausdrücklich verboten, die Software und das schriftliche Material wie Handbücher ganz oder teilweise zu kopieren oder anders zu vervielfältigen.

4. Besondere Beschränkungen

Dem Lizenznehmer ist untersagt:

*ohne vorherige schriftliche Einwilligung von EUROSYSTEMS die Software oder das zugehörige Material an einen Dritten zu übergeben oder einem Dritten sonst wie zugänglich zu machen die Software zu vermieten oder zu verleihen. Aber Sie dürfen die Rechte aus diesem EUROSYSTEMS-Lizenzvertrag auf Dauer an einen anderen übertragen, vorausgesetzt, dass Sie diesen EUROSYSTEMS-Lizenzvertrag zusammen mit allen Kopien der Software, dem gesamten schriftlichen Begleitmaterial und der begleitenden Hardware übertragen und der Empfänger sich mit den Bestimmungen dieses Vertrages einverstanden erklärt. Eine Übertragung muss die letzte aktualisierte Version (Update) und alle früheren Versionen umfassen und EUROSYSTEMS schriftlich mitgeteilt werden.

* die Software von einem Computer über ein Netz oder eine Datenübertragungskanal auf einen anderen Computer zu übertragen

* ohne vorherige schriftliche Einwilligung von EUROSYSTEMS die Software abzuändern, zu übersetzen, zurückzuentwickeln, zu entkompilieren oder zu entassemblieren.

* von der Software abgeleitete Werke zu erstellen oder das schriftliche Material zu vervielfältigen

* das schriftliche Material zu übersetzen oder abzuändern oder davon abgeleitetes Material zu erstellen.

5. Inhaberschaft an Rechten
Sie erhalten mit dem Erwerb des Produktes nur Eigentum an dem körperlichen Datenträger, auf dem die Software aufgezeichnet ist. Ein Erwerb von Rechten an der Software selbst ist damit nicht verbunden. EUROSYSTEMS behält sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte an der Software vor.

6. Dauer des Vertrages
Der Vertrag läuft auf unbestimmte Zeit. Das Recht des Lizenznehmers zur Benutzung der Software erlischt automatisch ohne Kündigung, wenn er eine Bedingung des Vertrages verletzt. Bei Beendigung des Nutzungsrechts ist er verpflichtet, die Originaldatenträger sowie alle Kopien der Software, abgeänderte Exemplare, einschließlich des schriftlichen Materials zu vernichten; Hardwareteile und Dongle sind an den Hersteller zurückzusenden.

7. Schadenersatz bei Vertragsverletzung
EUROSYSTEMS macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Urheberrechtsverletzungen haften, die EUROSYSTEMS aus einer Verletzung dieser Vertragsbestimmungen durch Sie entstehen.

8. Änderungen und Aktualisierungen
EUROSYSTEMS ist berechtigt, Aktualisierungen der Software nach eigenem Ermessen zu erstellen. EUROSYSTEMS ist nicht verpflichtet, Aktualisierungen des Programms solchen Lizenznehmern zur Verfügung zu stellen, die die Registrierungskarte nicht ordnungsgemäß ausgefüllt an EUROSYSTEMS zurückgesandt oder die Aktualisierungsgebühr nicht bezahlt haben.

9. Gewährleistung und Haftung von EUROSYSTEMS
* Ziff1: EUROSYSTEMS gewährleistet gegenüber dem ursprünglichen Lizenznehmer, dass zum Zeitpunkt der Übergabe der Datenträger, auf dem die Software aufgezeichnet ist, und die mit der Software zusammen ausgelieferte Hardware unter normalen Betriebsbedingungen und bei normaler Instandhaltung in Materialausführung fehlerfrei ist.

* Ziff2: Sollte der Datenträger oder die damit ausgelieferte Hardware fehlerhaft sein, so kann der Erwerber Ersatzlieferung während der Gewährleistungszeit von 6 Monaten ab Lieferung verlangen. Er muss dazu die eventuell mit ihr ausgelieferte Hardware, einschließlich der Sicherungskopie und des schriftlichen Materials und einer Kopie der Rechnung/Quittung an EUROSYSTEMS oder an den Händler, von dem das Produkt bezogen wurde, zurückgeben.

* Ziff3: Wird ein Fehler im Sinne von 9 Ziff2. nicht innerhalb angemessener Frist durch eine Ersatzlieferung behoben, so kann der Erwerber nach seiner Wahl Herabsetzung des Erwerbspreises oder Rückgängigmachen des Vertrages verlangen.

* Ziff4: Aus den vorstehend unter 1. genannten Gründen übernimmt EUROSYSTEMS keine Haftung für die Fehlerfreiheit der Software. Insbesondere übernimmt EUROSYSTEMS keine Gewähr dafür, dass die Software den Anforderungen und Zwecken des Erwerbers genügt oder mit anderen von ihm ausgewählten Programmen

zusammenarbeitet. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung der Software sowie der damit beabsichtigten oder erzielten Ergebnisse trägt der Erwerber. Das gleiche gilt für das die Software begleitende schriftliche Material. Ist die Software nicht im Sinne von 1. grundsätzlich brauchbar, so hat der Erwerber das Recht den Vertrag rückgängig zu machen. Das gleiche Recht hat EUROSYSTEMS, wenn die Herstellung von im Sinne von 1. brauchbarer Software mit angemessenem Aufwand nicht möglich ist.

* Ziff5: EUROSYSTEMS haftet nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens EUROSYSTEMS verursacht worden ist. Gegenüber Kaufleuten wird auch die Haftung für grobe Fahrlässigkeit ausgeschlossen. Eine Haftung wegen evtl. von EUROSYSTEMS zugesicherten Eigenschaften bleibt unberührt. Eine Haftung für Mangelfolgeschäden, die nicht von der Zusicherung umfasst sind, ist ausgeschlossen.

10. Vollkaufleute
Ist der Lizenznehmer Vollkaufmann, so wird auf diesen Vertrag das Recht des Landes Luxemburg angewendet. In diesem Fall ist weiter die Zuständigkeit der im Lande Luxemburg gelegenen Staatsgerichte und Bundesgerichte vereinbart.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

* Beschränkte Garantie - EUROSYSTEMS garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Empfangsdatum, dass die Software im Wesentlichen gemäß dem begleitenden Produkthandbuch arbeitet.

Diese Garantie wird von EUROSYSTEMS als Hersteller des Produktes übernommen; etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche gegen den Händler, von dem Sie ihr Exemplar der Software bezogen haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

* Ansprüche des Kunden - Die gesamte Haftung von EUROSYSTEMS und Ihr alleiniger Anspruch besteht in der Rückerstattung des bezahlten Preises oder in der Reparatur oder dem Ersatz der Software, die der beschränkten Garantie von EUROSYSTEMS nicht genügt und zusammen mit einer Kopie Ihrer Rechnungskopie an EUROSYSTEMS zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Ausfall der Software oder Hardware auf einen Unfall, auf Missbrauch oder auf fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

* Keine weitere Gewährleistung - EUROSYSTEMS schließt für sich jede weitere Gewährleistung bezüglich der Software, der zugehörigen Handbücher und schriftlichen Materialien und der begleitenden Hardware aus.

* Keine Haftung für Folgeschäden - Weder EUROSYSTEMS noch die Lieferanten von EUROSYSTEMS sind für irgendwelche Schäden (uneingeschränkt eingeschlossen sind Schäden aus entgangenem Gewinn, Betriebsunterbrechung, Verlust von geschäftlichen Informationen oder von Daten oder aus anderem finanziellem Verlust) ersatzpflichtig, die aufgrund der Benutzung dieses EUROSYSTEMS-Produktes oder der Unfähigkeit, dieses EUROSYSTEMS-Produkt zu verwenden, entstehen, selbst wenn EUROSYSTEMS von der Möglichkeit eines solchen Schadens unterrichtet worden ist. Auf jeden Fall ist die Haftung von EUROSYSTEMS auf den Betrag beschränkt, den sie tatsächlich für das

Produkt bezahlt haben. Dieser Ausschluss gilt nicht für Schäden, die durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit auf Seiten von EUROSYSTEMS verursacht wurden. Ebenfalls bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften zur Produkthaftung beruhen, unberührt.

Wenn Sie Fragen zu diesem Vertrag haben dann wenden Sie sich bitte an:

EUROSYSTEMS S.à.r.l.
18, Op der Heckmil
L-6783 Grevenmacher
Luxembourg

Wichtige Kundeninformation EuroCUT

Prüfen Sie die Sendung bitte nach Erhalt auf Vollständigkeit und melden Sie das Fehlen von einzelnen Teilen unverzüglich Ihrem Händler.
EuroCUT ist in verschiedenen Versionen erhältlich: EuroCUT ***Professional***, EuroCUT ***Basic***, EuroCUT ***Design***, EuroCUT ***MultiUser*** (nur für Schulen)

Die einzelnen Versionen unterscheiden sich in ihrem Funktionsumfang.

Der **Lieferumfang** einer EuroCUT-Version beinhaltet immer:

- Programm-CD
- Hardwarekopierschutz (nur Professional [USB-Dongle])
- Handbuch (außer Online-Kauf)

Codenummer

Der Aufkleber befindet sich auf der Innenseite des vorderen Handbuchdeckels. Bei Online-Kauf erhalten Sie die Codenummer per eMail

Wichtiger Hinweis: **Geht der Kopierschutz (Dongle) verloren erlischt gleichzeitig die Lizenz!**

Bitte prüfen (nur Professional):

1. Neben Ihrer Programm-CD ist es am wichtigsten das Vorhandensein des Kopierschutzes (Dongle) zu überprüfen, da dieser zugleich Ihre Lizenz ist.

2. Die Nummer auf Ihrem Kopierschutz **muss** mit dem 1. Block der Serial-Number (**000123**-E6-…) übereinstimmen.

Unter der Produktbezeichnung steht Ihre persönliche Codenummer (**Serial Number**) (z. B. 000123-E6-123973-00089754). Dieser Code wird nach erfolgreicher Installation der Software – beim erstmaligen Starten – als Initialisierung abgefragt. Ein weiteres Starten des Programms ist nur nach der Verifizierung des Codes möglich.

Systemanforderungen

- Empfohlen wird als Minimalvoraussetzung ein Pentium 1,5 GHz mit 512 MB Arbeitsspeicher (RAM).
- Windows XP ab SP1, Windows Vista
- minimale Grafikauflösung 800 x 600 Pixel bei 16 Farben

Zweitplatzlizenz

Voraussetzung für deren Einsatz ist eine registrierte Hauptlizenz.

Mit der EuroCUT-Zweitplatzlizenz erwerben Sie ein vollwertiges weiteres Programm, das räumlich getrennt von Ihrem Hauptsystem eingesetzt werden kann. Die Zweitplatzlizenz eignet sich besonders für Filialbetriebe oder für den mobilen Einsatz. Auftragsstaus oder Betriebserweiterungen lassen sich damit flexibel handhaben. Die Installation der Zweitplatzlizenz ist identisch mit der Installation der Vollversion.

Bei EUROSYSTEMS Softwareprodukten, die mittels **Hardware-Kopierschutz (Dongle)** geschützt sind, wird mit jeder Zweitplatzlizenz ein weiterer Dongle zur Verfügung gestellt. Bei EUROSYSTEMS Softwareprodukten, die mittels **Software-Kopierschutz (Codenummer)** geschützt sind, wird mit jeder Zweitplatzlizenz ein weiterer Volllizenzcode zur Verfügung gestellt.

Support und Sales Info

Sehr geehrte Anwenderin,
sehr geehrter Anwender,

um Ihnen bei Problemen und Fragen die direkte Kommunikation mit Ihrem kompetenten Ansprechpartner zu gewährleisten und Wartezeiten beim Telefonieren zu vermeiden oder zu verkürzen, bieten wir Ihnen den Service der technischen **Hotline**.

Dieser Service steht Ihnen kostenlos zur Verfügung von:

Montag - Freitag von 9:00 Uhr bis 12:00 Uhr

Horst Krämer - Tel.: 06502-9288-11

Weitere hilfreiche Informationen, sowie Tipps und Tricks, finden Sie auf unserer Website:

www.eurosystems.lu

unter der Rubrik **Support/FAQ**

Unsere Support-Mitarbeiter sind angehalten, Auskünfte nur dann zu erteilen, wenn **registrierte** Anwender Hilfe benötigen.
Halten Sie deshalb bitte bei jedem Anruf folgende Informationen bereit:

- Versions-Nr.: z. B. EuroCUT Professional 6.112
- Ausdruck der Dateiliste Ihres Produktes
- (Menü Hilfe/Menüpunkt Über...)

Bitte haben Sie dafür Verständnis, dass telefonische Anfragen nur bei Benutzung dieser Telefonnummern beantwortet werden können.

Andere Ihnen evtl. bekannt gewordene Durchwahlnummern sind reserviert für Vertrieb und Einkauf.

Lassen Sie sich bitte im eigenen und im Interesse Aller Ihre Software registrieren, um einen reibungslosen und kompetenten Support zu garantieren.

Sofort nach Eingang Ihrer Registrierungskarte, Ihrer Registrierung per Fax oder Online, werden Sie in unsere Anwender-Datenbank aufgenommen.

RCS Systemsteuerungen GmbH
Generaldistributor für EUROSYSTEMS-Produkte.

PS.: Für schriftliche Anfragen oder die Schnellregistrierung per Fax oder Online, benutzen Sie bitte die folgende Nummer oder Adresse:

Fax: 06502-9288-15

Support und Sales Info

Web Site: www.eurosystems.lu

Copyright

Jede Vervielfältigung dieses Handbuchs, sowie der Computersoftware EuroCUT für Windows wird strafrechtlich verfolgt.
Die Rechte an der Dokumentation zu EuroCUT liegen bei Euro-Systems S.à.r.l., Luxembourg, 1 Rue Kummert, L-6743 Grevenmacher.

Handbuchtexte/-Satz/-Layout:
Peter Bettendorf, Frank Thömmes, Georg Wagner
RCS Systemsteuerungen GmbH, Longuich

Der rechtmäßige Erwerb der CD-ROM erlaubt die Nutzung des Programms analog der Benutzung eines Buches.

Entsprechend der Unmöglichkeit, dass ein Buch zugleich an verschiedenen Orten von mehreren Personen gelesen wird, darf das Softwareprogramm EuroCUT nicht gleichzeitig von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten und auf verschiedenen Geräten benutzt werden.

CD-Kopien dürfen nur zum Zwecke der Datensicherung erstellt werden.

EuroCUT verwendet die OpenCV

(Open Source Computer Vision Library)

IMPORTANT: READ BEFORE DOWNLOADING, COPYING, INSTALLING OR USING.

By downloading, copying, installing or using the software you agree to this license. If you do not agree to this license, do not download, install, copy or use the software.

Intel License Agreement

For Open Source Computer Vision Library

Copyright (C) 2000, 2001, Intel Corporation, all rights reserved.

Third party copyrights are property of their respective owners. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: * Redistribution"s of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistribution"s in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* The name of Intel Corporation may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

EuroCUT verwendet die OpenCV

Einschränkung der Gewährleistung

Wir haben uns bei den Abbildungen und beim Verfassen der Texte allergrößte Mühe gegeben. Dennoch können für dieses Handbuch und die dazugehörigen Programme Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Es wird keine Garantie für die Richtigkeit des Inhalts dieses Handbuches, seiner Vollständigkeit und Genauigkeit gewährleistet.

Wir schließen die Haftung für alle Verluste, die durch die Benutzung von EuroCUT oder dessen Dokumentation auftreten, aus. Der Inhalt dieses Buches kann ohne Ankündigung verändert werden und ist nicht als Verpflichtung von EUROSYSTEMS S.à.r.l. anzusehen.

Die Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen keinerlei Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen.

Einschränkung der Gewährleistung

Warenzeichen

Eventuell vorkommende Warenzeichen werden benutzt, ohne dass ihre freie Verwendbarkeit gewährleistet werden kann. Verwendet wurden u. a. folgende: CorelDRAW, Postscript, Microsoft, Windows, Illustrator, Freehand, AutoCAD und Zünd. Diese Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Hersteller.

Warenzeichen

Über dieses Handbuch

Mit diesem Handbuch erhalten Sie EuroCUT. Dieses Handbuch gliedert sich in folgende *Kapitel:*

Im Kapitel ***„Quickstart und Installation"*** wird Ihnen die Installation von EuroCUT auf Ihrem Windows Rechner erläutert. Bitte befolgen Sie die Installationsanleitung genau, da eine korrekte Installation Grundlage für das reibungslose Arbeiten mit EuroCUT ist.

Das Kapitel ***„Wie arbeite ich mit EuroCUT ?"*** ist eine Einführung in Bedienung, Werkzeuge und Funktionen. Das Funktionsprinzip wird anhand praxisnaher Bespiele konkretisiert.

Im Kapitel ***„Referenzteil"*** werden alle Menüs und deren Menüpunkte in ihrer chronologischen Reihenfolge erläutert. Dieses Kapitel ist als *Nachschlagewerk* gedacht und sollte zu Rate gezogen werden, wenn man sich über die genaue Funktionsweise eines Befehls im Unklaren befindet.

Im Kapitel ***„Referenzteil Ausgabevorschau"*** werden alle Menüs und deren Menüpunkte in der Ausgabevorschau in ihrer chronologischen Reihenfolge erläutert. Ebenso wie im Referenzteil ist es als *Nachschlagewerk* gedacht und sollte zu Rate gezogen werden, wenn man sich über die genaue Funktionsweise eines Befehls im Unklaren befindet.

Im nächsten Kapitel werden alle ***„Toolbars bzw. Werkzeugleisten"*** beschrieben. Toolbars enthalten wichtige Werkzeuge, die in einer frei bewegbaren Werkzeugleiste untergebracht wurden.

Im darauf folgenden Kapitel wird die Arbeitsweise der ***„Tools bzw. Werkzeuge"*** detailliert beschrieben.

Im Kapitel ***„Add ons bzw. Zusatzprogramme"*** werden zusätzliche Programmmodule ausführlich beschrieben. Add ons sind Programme oder Programmteile, die getrennt vom Hauptprogramm sind. In der Regel werden sie durch eine benutzerdefinierte Installation zur Verfügung gestellt.

Im Kapitel ***„Tipps und Tricks/Problembehandlung"*** haben wir für Sie eine Auswahl an täglich in unserer Hotline- und Supportpraxis auftretenden Problemfälle näher erläutert und geben Ihnen Infos für den Umgang mit technischen Problemen.

Typographische Orientierungshilfen

Auszeichnung	**Bedeutung**
Fett	**Überschriften**
Kursiv	*Hinweistexte, Hervorhebungen*
Fett, kursiv	Menüs, Felder, Optionen z. B. ***Neu***-Befehl
GROSSBUCHSTABEN	

	Bezeichnung für Tasten auf der Tastatur z. B. EINFG, UMSCH, …
TASTE1+TASTE2	Das Pluszeichen (+) zwischen den Tastennamen bedeutet, dass Sie die erste Taste gedrückt halten müssen, wenn Sie die zweite Taste drücken. Anschließend lassen Sie beide Tasten los.
TASTE1,TASTE2	Ein Komma (,) zwischen den Tastennamen bedeutet, dass Sie die Tasten nacheinander drücken und loslassen. Shortcuts und Hotkeys
…	Drei Punkte hinter Menüeinträgen und Befehlen bedeuten immer, dass beim Aktivieren ein Dialogfenster geöffnet wird.

1 Einleitung

Diese Software-Lösung wurde für das Erstellen, Manipulieren, Drucken und Exportieren von vektorbasierten Grafiken und Zeichnungen konzipiert und bietet eine hohe Funktionalität und Kompatibilität.

EuroCUT Design 6.5 ist eine benutzerfreundliche Zeichenanwendung mit leistungsstarken Werkzeugen zur professionellen Gestaltung von grafischen Projekten.

Erstellen Sie raffinierte Grafiken, korrigieren Sie Vektorobjekte und vektorisieren Sie Bitmaps z. B. Logos, Cliparts.

Die Integration in einen bestehenden Workflow ist gegeben durch eine Vielzahl an Importfiltern z. B. eps, ai, bmp, tif, u. v. a. m.. „MultiSKIN Makros” für AutoCAD, Illustrator, Freehand, CorelDRAW sorgen für den reibungslosen Datenaustausch.

2 Quickstart und Installation

2.1 Quickstart

2.1.1 Wie installiere ich EuroCUT?

2.1.1.1 1. Schritt:

Plotteransteuerung per USB

Installieren Sie die vom Plotterhersteller mitgelieferten USB-Treiber. Gehen Sie dabei so vor, wie im Plotterhandbuch beschrieben.

Plotteransteuerung über COM-Port (seriell)

Stellen Sie sicher, dass die Standardparameter von Plotter und Windows-Schnittstelle **identisch** konfiguriert sind.

Sie finden unter Windows diese Anschlusseinstellungen über die *Systemsteuerung* unter: *System/Hardware/Geräte-Manager/Anschlüsse/Kommunikationsanschluss*. Wählen Sie per Doppelklick den Anschluss, an den Ihr Plotter angeschlossen werden soll (z. B. COM1) und klicken Sie anschließend auf den Reiter Anschlusseinstellungen.

Standardparameter sind: Baud: 9600 oder 19200, Datenbits: 8, Parität: keine, Stoppbits: 1, Flusssteuerung: Hardware

Überprüfen Sie auch die Ressourcen Einstellungen! COM 1: I/O-Adresse 03F8 und IRQ 4 bzw. COM 2: I/O-Adresse 02F8 und IRQ 3

2.1.1.2 2. Schritt: Installation

Legen Sie die Programm-CD in das entsprechende Laufwerk ein. Nach kurzer Zeit erscheint ein Fenster mit dem Titel ***EUROSYSTEMS Setup***. Wählen Sie EuroCUT Design 6.5 aus dem Feld **Produkt** aus. Starten Sie die Installation über die ***Installieren***-Schaltfläche. Stimmen Sie den Bedingungen des EUROSYSTEMS Lizenzvertrages zu (siehe Abb. 2.1-2), wird die Installation gestartet.

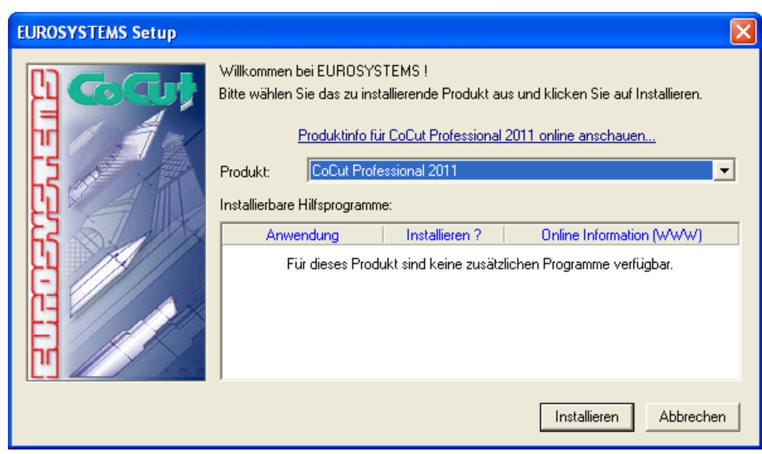


Abb. 2.1-1: Autostart-Dialog

Hinweis: Der Installationsprozess wird für jede zusätzlich unter „Installierbare Hilfsprogramme" ausgewählte Anwendung neu gestartet und durchgeführt.

CoCut Professional 2011 Setup

Lizenzvereinbarung

Bitte lesen Sie die nachfolgende Lizenzvereinbarung sorgfältig durch.

Mit der BILD-NACH-UNTEN Taste können Sie den Rest der Vereinbarung sehen.

EUROSYSTEMS Lizenzvertrag

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von EUROSYSTEMS-Software durch Sie, den Endverbraucher (im folgenden auch "Lizenznehmer") aufgeführt. Dies ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer, und EUROSYSTEMS S.à.r.L.. Mit dem Öffnen dieses versiegelten Software-Pakets, oder der versiegelten Datenträger-Tasche erklären Sie sich mit den nachfolgenden Vertragsbedingungen einverstanden.
Lesen Sie daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Wenn Sie mit diesen Vertrags-Bestimmungen nicht einverstanden sind, so dürfen Sie das Software-Paket nicht öffnen. Geben Sie bitte in diesem Fall das ungeöffnete Software-Paket und alle anderen Teile (einschließlich aller schriftlichen Unterlagen, der Ordner, ggf. Dongle/Hardwarekopierschutz und der sonstigen Behältnisse) des erworbenen Produkts unverzüglich an Ihren Händler zurück.

EINZELPLATZ-LIZENZ - MULTI-USER-LIZENZ - ZWEITPLATZ-LIZENZEN - DEMO-LIZENZ

1. Gegenstand des Vertrages

Sind Sie mit allen Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden? Wenn Sie 'Nein' auswählen, wird das Setup abgebrochen. Um CoCut Professional 2011 installieren zu können, müssen Sie dieser Lizenzvereinbarung zustimmen.

Drucken

InstallShield

< Zurück | Ja | Nein

Abb. 2.1-2: EUROSYSTEMS Software-Lizenzvertrag

In diesem Dialog wird das Verzeichnis in dem EuroCUT Design 6.5 installiert werden soll ausgewählt. Standardmäßig wird hier C:\Programme\EUROSYSTEMS\EuroCUT Design 6.5 vorgeschlagen.
Soll EuroCUT in ein anderes Verzeichnis installiert werden, aktivieren Sie bitte die ***Durchsuchen***-Schaltfläche, und tragen im nächsten Dialog unter Pfad das gewünschte Zielverzeichnis ein.

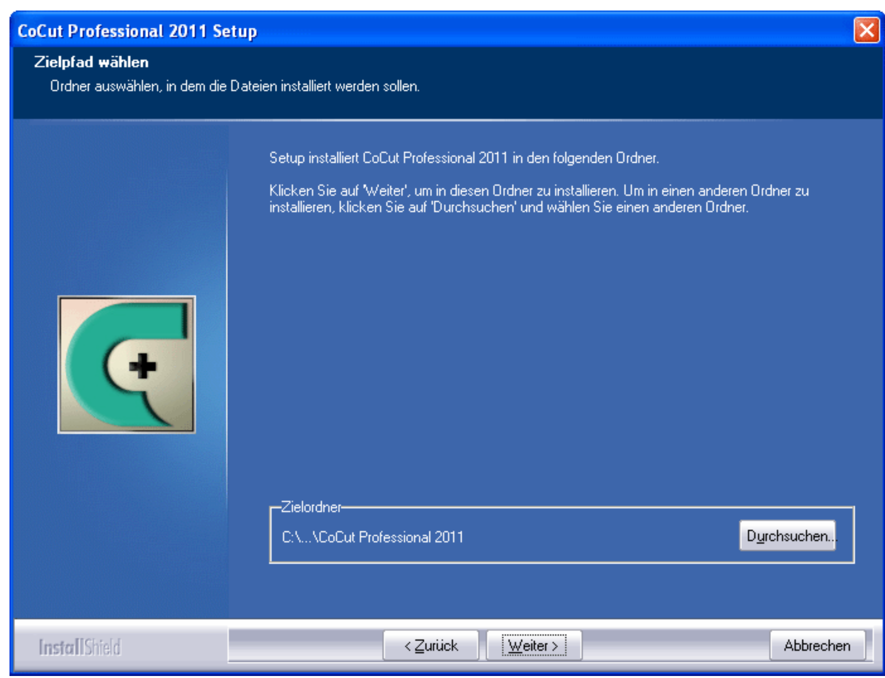


Abb. 2.1-3: Auswahl des Zielordners auf der Festplatte

Hinweis: Diese Installationsart ist auch für die Nachinstallation von Treibern zu wählen.

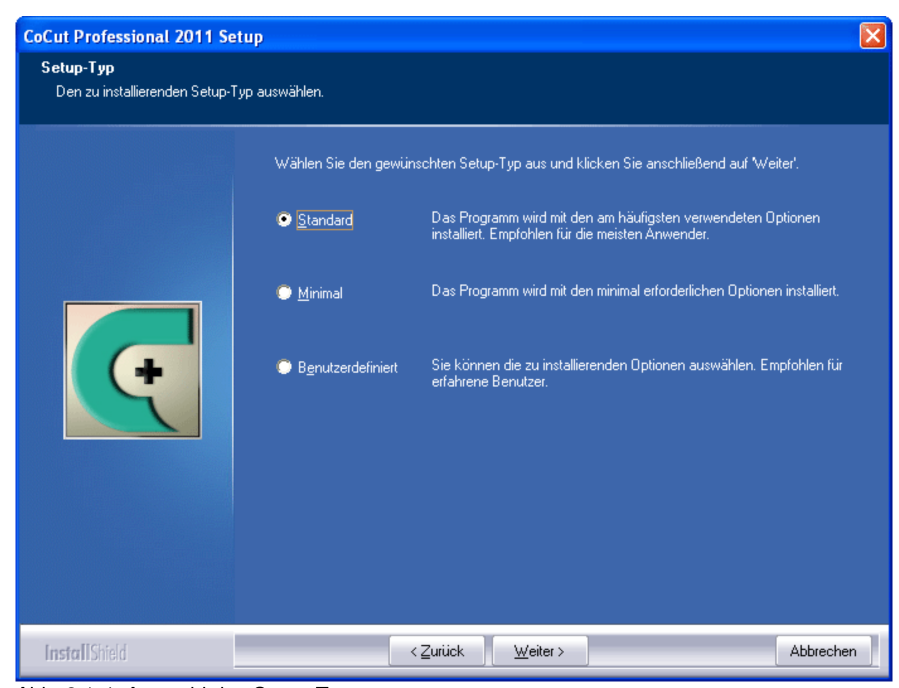


Abb. 2.1-4: Auswahl des Setup-Typs

Defaultmäßig wird hier als Ordner im Startmenü EUROSYSTEMS\EuroCUT Design 6.5 vorgeschlagen.

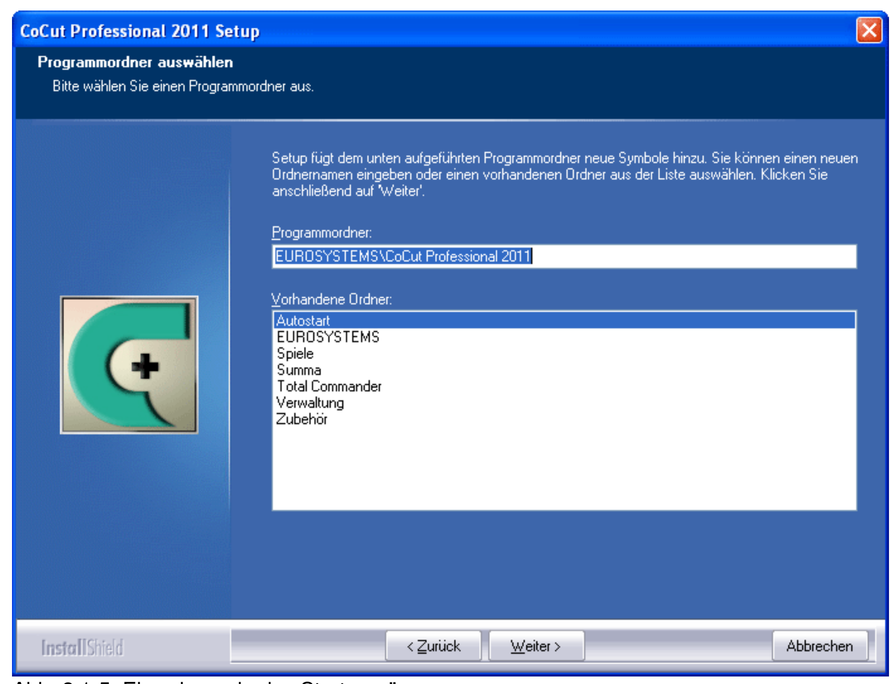


Abb. 2.1-5: Einordnung in das Startmenü

Ihre persönliche Seriennummer finden Sie auf der Innenseite des vorderen Handbuchdeckels. Alternativ finden Sie Ihre persönlichen Benutzerinformationen auch auf der Rechnung oder Sie haben sie per eMail erhalten.

Hinweis: Bitte geben Sie alle Benutzerinformationen immer vollständig - auch mit Bindestrich - ein.

2.1.2 Lizenzdaten eingeben (ohne Dongle)

2.1.2.1 Ecf-Datei benutzen: Empfohlen, falls Lizenzdaten per eMail übermittelt wurden

In der eMail mit dem Lizenzcode befindet sich im Anhang eine Datei mit der Dateiendung .ecf.

Ein Doppelklick auf diese Datei lizenziert die Software vollautomatisch!

2.1.2.2 Manuell, falls die Lizenzdaten sich auf einem „Adress”-Aufkleber, der sich in der CD-Verpackung (innen links) befindet.

Auf diesem Aufkleber finden sich Angaben zur Programmversion, die Seriennummer, die Lizenznehmerdaten und der Code.

Wichtig! Die Lizenzdaten müssen so wie auf dem Aufkleber angegeben 1:1 übertragen werden. Wenn z. B. das eMail-Feld leer ist, dann muss auch das Dialogfeld leer bleiben.



Abb. 2.1-6: Start-Dialog ohne gültigen Lizenzcode

Mit Klick auf den „***Lizenzierung …***”-Button wird nachfolgender Dialog aktiviert.

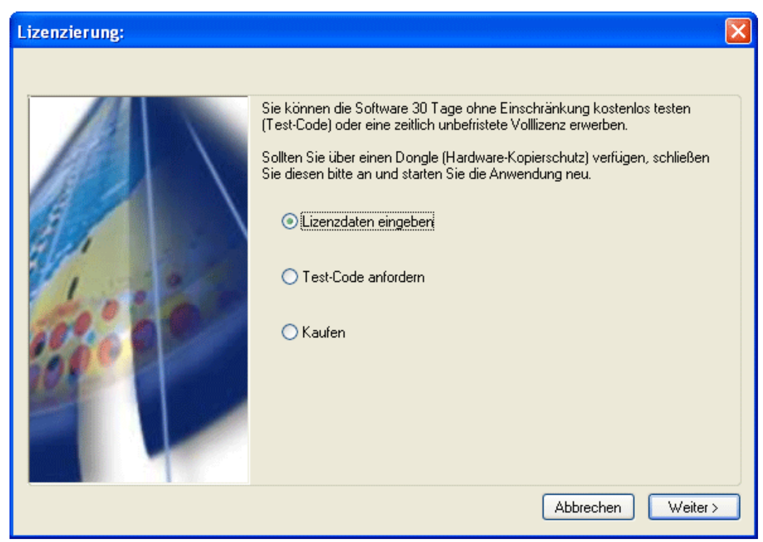


Abb. 2.1-7: Option für die erstmalige Installation von EuroCUT Design 6.5

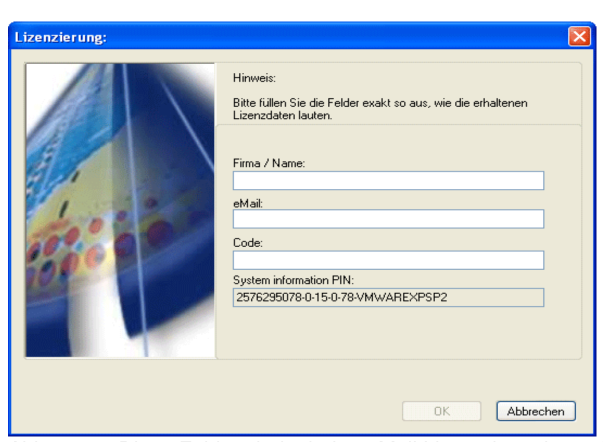


Abb. 2.1-8: Diese Felder sind mit den eMail Lizenzdaten bzw. den Daten des Codenummern Aufklebers zu füllen.

2.1.3 Lizenzdaten eingeben (mit Dongle)

Sofern der Kopierschutz per Dongle realisiert ist (evtl. bei Updates), vergessen Sie bitte nicht den Hardware-Kopierschutz auf eine aktivierte USB-Schnittstelle aufzustecken.

2.1.3.1 Eingabe der Lizenzdaten von einem „Adress”-Aufkleber, der sich in der CD-Verpackung (innen links) befindet.

Auf diesem Aufkleber finden sich Angaben zur Programmversion und die Seriennummer (Serial Number).

Wichtig! Die Seriennummer ist vollständig (mit -) und exakt (1:1) in das Feld „Code:” zu übertragen.

2.2 CoRUN

2.2.1 CoRUN-Icon in CorelDRAW Toolbar einfügen

CorelDRAW 6

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Anpassen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Script allgemein***
- Selektieren Sie ***corun6.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sie ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

CorelDRAW 7

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Anpassen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Scriptanwendungen***
- Selektieren Sie ***corun7.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sie ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

CorelDRAW 8

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Optionen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Arbeitsbereich/Anpassen/Symbolleisten*** aus

- Doppelklick auf ***Scriptanwendungen***
- Selektieren Sie ***corun8.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sie ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

CorelDRAW 9

- Wählen Sie das Menü ***Extras*** an
- Selektieren Sie den Menüeintrag ***Optionen***
- Wählen Sie den Karteikarteneintrag ***Arbeitsbereich/Anpassen/Symbolleisten*** aus
- Doppelklick auf ***Scriptanwendungen***
- Selektieren Sie ***corun9.csc*** aus der Script-Liste
- Wählen Sie ein beliebiges Symbol aus und ziehen es, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, auf die CorelDRAW-Toolbar.
- Aktivieren Sie die OK-Schaltfläche

CorelDRAW 10, 11, 12, X3, X4 & X5

Hinweis: CorelDRAW muss mit der Option "Visual Basic for Application" installiert werden.

Diese Option kann wie folgt installiert werden:

CorelDRAW 10/11/12/X3/X4/X5-Datenträger in das Laufwerk / Setup starten / Installationsart „***Angepasstes Setup***" auswählen. Ist schon eine CorelDRAW-Version auf Ihrem Rechner installiert, wählen Sie zuerst „***Benutzerdefiniertes Setup***" und dann „***Angepasstes Setup***" aus.

In dem Dialog, der nun geöffnet wird führen Sie einen Doppelklick auf Hauptanwendungen aus oder klicken Sie einmal auf das ***Plus***-Feld. Doppelklicken Sie hier auf ***Produktivitätshilfsmittel*** und aktivieren hier die Option „***Visual Basic for Application***". Nach der Installation von EuroCUT müssen Sie noch das CoRUN-Skript mit der Toolleiste verknüpfen.

- Wählen Sie das Menü ***Extras/Anpassung*** aus
- Wählen Sie im linken Optionsbaum die Option ***Arbeitsbereich/Anpassung/Befehle***
- Rechts neben dem Optionsbaum klicken Sie einmal in das Feld, indem ***Datei*** steht, selektieren Makros und ziehen ***corun...*** in die Toolleiste von CorelDRAW 10/11/12/X3/X4/X5.
- Aktivieren Sie nun den Reiter ***Erscheinungsbild***. Betätigen Sie hier die ***Import***-Schaltfläche und wählen Sie ein beliebiges Symbol aus.
  Hinweis: Das Symbol verschwindet bei jedem Neustart von CorelDRAW 10 und wird zum Buch-Ikon (CorelDRAW Bug im User Interface).
- Wählen Sie im linken Optionsbaum die Option ***Arbeitsbereich/Anpassung/Befehlsleisten***.
- Ändern Sie den Namen der Symbolleiste „***Neue Symbolleiste 1"*** in EuroCUT um.
- Klicken Sie auf OK.

Wenn Sie nun ein oder mehrere Objekte markieren und auf die so angelegte Ikone klicken, werden die Objekte an EuroCUT übergeben und können geplottet werden.

2.2.2 CoRUN-Script in Macromedia Freehand

Freehand 8, 9, 10, MX

EuroCUT befindet sich im ***Xtras-***Menü unterhalb des Menüpunktes ***Animieren*** und im ***Fenster-***Menü / Menüpunkt ***Xtras*** unter Funktionen.

Wie erfolgt die Datenübergabe von Freehand 8, 9, 10, MX nach EuroCUT?

Selektierte / Markierte Objekte

Starten Sie EuroCUT über das ***Xtras***-Menü. Sind Objekte markiert, dann werden nur die markierten Objekte an EuroCUT übergeben.

Alle Objekte

Starten Sie EuroCUT über das ***Xtras***-Menü. Sind keine Objekte markiert, werden alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte an EuroCUT übergeben.

Hinweis: Verlaufsfüllungen und Linseneffekte werden nicht übergeben. Hinweis: Freehand 8 besitzt einen Farbkorrekturmechanismus (wie z. B. CorelDRAW), der die Anzeige der Farben in Freehand beeinflusst. Lösung: Schalten Sie die Funktion im Datei Menü / Menüpunkt Einstellungen / Reiter Farben ab

2.2.3 CoRUN-Script in Adobe Illustrator 8, 9, 10, CS, CS2, CS3, CS4

EuroCUT befindet sich im ***Datei***-Menü unterhalb des Menüpunktes ***Exportieren***.

Wie erfolgt die Datenübergabe von Illustrator 8, 9, 10, CS, CS2, CS3, CS4 nach EuroCUT?

Starten Sie EuroCUT aus dem ***Datei***-Menü. Sind Objekte markiert, dann werden nur die markierten Objekte an EuroCUT übergeben. Werden Texte mit übergeben, werden diese automatisch in Kurven gewandelt.

Hinweis: Sind keine Objekte markiert ist EuroCUT nicht aktiv!Hinweis: Spezielle Verlaufsfüllungen werden nicht übergeben.

2.2.4 CoRUN-Script in AutoCAD

Menüdatei für AutoCAD LT 98 und R14

- Im Menü ***Extras*** wählen Sie den Menüpunkt ***Anpassen/Menüs*** aus.
- In dem Dialog, der nun geöffnet wird, betätigen Sie die ***Blättern***-Schaltfläche.

- Der Dateiauswahl-Dialog wird geöffnet. Stellen Sie in diesem Dialog die Dateiendung auf ***.mnu*** um.
- Wählen Sie die Datei ***corun.mnu*** aus und schließen Sie den Dialog.
- Betätigen Sie nun die ***Laden***-Schaltfläche und bestätigen Sie den Abfragedialog mit OK
- Das EuroCUT-Menü ist nun geladen.
- Schalten Sie nun im oberen Reiter in den ***Menüleiste***-Dialog um. In der Menügruppe wählen Sie ***EuroCUT Plot*** aus und fügen es an der gewünschten Stelle im AutoCAD Menü ein.
- Im Menü ***Datei*** wählen Sie den Menüpunkt ***Druckereinrichtung*** aus.
- In dem Dialog, der nun geöffnet wird, betätigen Sie die ***Öffnen***-Schaltfläche und wählen die Datei ***cocutlt98.pc2 (LT98)*** bzw. ***cocutr14pc2 (R14)*** aus.
- Beenden Sie den Dialog.
- Starten Sie nun einen Druckjob, indem Sie im ***Datei***-Menü den Menüpunkt ***Drucken*** aktivieren, um die folgenden Einstellungen durchzuführen: Aktivieren Sie den Schalter ***Plot in Datei***, stellen Sie den ***Skalierfaktor*** auf 1:1 und die ***Einheit*** auf mm.

Menüdatei für AutoCAD 2000 2000i, 2002, 2002LT, 2004 & 2004LT, 2005, 2005LT, 2006, 2006LT, 2007, 2007LT, 2008, 2008LT, 2009, 2009LT, 2010, 2010LT

- Im Menü ***Extras*** wählen Sie den Menüpunkt ***Menüs anpassen*** aus. (*Hinweis: Alternativ können Sie den Dialog auch über den Befehl* ***_menuload*** *öffnen*)
- In dem Dialog, der nun geöffnet wird, wählen Sie den Reiter ***Menügruppen*** aus und betätigen die ***Blättern***-Schaltfläche.
- Der Dateiauswahl-Dialog wird geöffnet. Stellen Sie in diesem Dialog die Dateiendung auf ***.mnu*** um.
- Wählen Sie die Datei ***corun.mnu*** aus und schließen Sie den Dialog.
- Betätigen Sie nun die ***Laden***-Schaltfläche und bestätigen Sie den Abfragedialog mit OK
- Das EuroCUT-Menü ist nun geladen.
- Schalten Sie nun im oberen Reiter in den Menüleiste-Dialog um. In der Menügruppe wählen Sie ***EuroCUT Plot*** aus und fügen es an der gewünschten Stelle im AutoCAD Menü ein.

Im Menü befindet sich nun ein EuroCUT-Eintrag und in den Toolbars wurde eine EuroCUT-Toolbar hinzugefügt.

Wichtig: Achten Sie darauf, dass bei der ersten Ausgabe die Checkbox „In Datei plotten" aktiviert ist. Bei dieser Vorgehensweise werden alle Zeichnungselemente übergeben. Es werden die Penwechsel-Befehle aus der Plt-Datei interpretiert, so dass 8 Layer separierbar sind. AutoCAD plottet nicht mit Arcs, d.h. alle Elemente werden in Linien aufgelöst und Punkte werden als Bohrlöcher interpretiert.Hinweis: Wenn DXF benutzt wird, muss nach der Objektwahl zweimal Eingabetaste (Return) gedrückt werden, da die Ausführung des Menümakros durch die Objektwahl abgebrochen wird. Bei der Übergabe via DXF werden Bemaßungen und Texte nicht übergeben, dafür ist es jedoch möglich, Objekte zu selektieren und auszugeben. Die Kurven werden nicht in Linien umgewandelt, sondern werden aus den Splines oder Arcs in der DXF-Datei in Bezierkurven umgerechnet. Die Layeranzahl ist nicht auf 8 begrenzt.

In der Autostartgruppe von Windows wird bei der Installation ein Verweis auf das Programm ***autoimp.exe*** eingerichtet, mit dem die Dateiübergabe an EuroCUT realisiert wird. Wenn autoimp.exe gestartet ist, wird in der Systemleiste unten rechts ein ***Icon*** angezeigt. Mit Doppelklick auf das Icon kann das Programm beendet werden.

Achtung: Wird das Icon abgeschaltet funktioniert die Übergabe an EuroCUT nicht mehr!

Über ***Start/Programme/Autostart/Auto-Import*** für EuroCUT kann es dann noch mal gestartet werden.

Hinweis: Beim Installieren ist zu beachten, dass EuroCUT immer nur für die zuletzt benutzte AutoCAD-Version installiert wird, wenn mehrere AutoCAD-Versionen auf einem Rechner installiert sind.

2.3 MultiSKIN

2.3.1 MultiSKIN und Export Skripte für CorelDRAW, Illustrator, Freehand und AutoCAD

Was ist MultiSKIN?

Ist ein frei schwebendes Grafikelement, dass verschiedene Gesichter - so genannte Skins - haben kann. Er verbessert das Handling, wenn verschiedene CorelDRAW-Versionen im Einsatz sind.







Abb. 2.3-1: **Unterschiedliche Skins von MultiSKIN**

Wie wird MultiSKIN installiert?

Der MultiSKIN wird zur Übertragung von Objekten aus CorelDRAW (9-X5) an EuroCUT verwendet. Sollten Sie EuroCUT von CD installieren wird die Installation des MultiSKIN automatisch ausgeführt. Bei der Testversion bzw. Downloadversion muss der MultiSKIN separat heruntergeladen und installiert werden. Nachdem der MultiSKIN auf Ihrem System installiert ist, wird dieser automatisch mit CorelDRAW gestartet.

Wie wird MultiSKIN sinnvoll eingesetzt?

MultiSKIN erleichtert die Datenübergabe von CorelDRAW (9-X5) nach EuroCUT dadurch, dass EuroCUT automatisch gestartet wird und die auf dem Desktop befindlichen Daten ebenfalls an EuroCUT übergeben werden. Je nach Skin genügt ein einfacher Doppelklick oder ein Klick auf das Messer-Icon, um die vorher beschriebenen Funktionen auszuführen.

Welche Funktion bzw. welchen Sinn haben die EuroCUT Export-Skripte? Mit welchen Hostprogrammen funktionieren sie?

Ähnlich wie beim vorher beschriebenen MultiSKIN vereinfachen die Export-Skripte den Datenexport nach EuroCUT. Die Skripte funktionieren mit den folgenden Host-Programmen: CorelDRAW, Illustrator, Freehand und AutoCAD (MultiSKIN arbeitet nur mit CorelDRAW). Die Export-Skripte ermöglichen einen problemlosen Datenexport nach EuroCUT, ohne dass Texte in Kurven gewandelt werden müssen. Umrissstifte und Füllungen werden mitexportiert und können vor dem Schneiden automatisch in Vektorobjekte gewandelt werden.

Je nach Host-Programm wird das Skript entweder über einen Menüeintrag im Host-Programm oder über ein zusätzliches Funktions-Icon in den Toolbars gestartet.

Wie werden sie installiert bzw. aktiviert?

siehe Kapitel 2.2: CoRUN

Was kann nicht exportiert werden (Grenzen)?

CorelDRAW

- Mengentext
- komplexe Füllbitmaps
- Linientypen müssen vor der Übergabe in Objekte gewandelt werden (Menü Anordnen -> Umriss in Objekt umwandeln)

AutoCAD

- DXF Übergabe: Bemaßungen, Linientypen, Regionen
- AutoCAD Fonts werden in Standardfont konvertiert
- PLT Übergabe: max. Übergabegröße A0

Illustrator & Freehand

- komplexe Clippfade
- komplexe Füllbitmaps

2.4 Übersicht Tastenkürzel

2.4 Übersicht Tastenkürzel

Taste	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7
Funktion	Hilfe	Zoom ein beliebig	Zoom aus	Alle Objekte zeigen	Rückgängig (Undo)	Wiederherstellen (Redo)	Anzeige unterbrechbar
Taste	A	B	C	F	G	H	K
Funktion	Achswechsel	Ganze Seite, Material zeigen in Ausgabevorschau	Clipart Toolbar	Fräsen Ausräumen	Sel. Größe ändern	Hilfslinien	Konturlinie
Taste	U	V	W	X	Y	Entf	Leertaste
Funktion	Reihenfolge der Layer umkehren	Vektorisieren	Verschmelzen	Horizontal spiegeln	Vertikal spiegeln	Objekt löschen	Wechsel zw. Pfeil- u. Knotentool
Taste	B	C	H	I	J	K	
Umschalt	Gesamte Arbeitsfläche zeigen im Ausgabedialog	Clipart-Manager	Hilfslinien sichtbar	Lineale	Justiermarken setzen	Kombinieren	
Taste	1	2	3	4	5	6	7
STRG	Standard Toolbar	Layer Toolbar	Setup Toolbar	Werkzeuge Toolbar	Texteditor Toolbar	Knoten Toolbar	Objekt-Para-meter Toolbar
Taste	F	G	H	I	J	K	L
STRG	Fadenkreuz	Gruppieren	Hilfslinien festsetzen	Datei importieren	Einstellungen	Text in Kurven	Datei laden
Taste	U	V	W	X	Y	Z	
STRG	Ganz nach hinten	Einfügen aus Clipboard	Fenster Refresh	Ausschneiden aus Clipboard	EuroCUT immer im Vordergrund	Rückgängig 1 Stufe	
Taste	F8	F9	F10	F11	F12	Esc	re. Maustaste
Funktion	Text anzeigen	Umrissmodus	Objekt-Info	Direkt-speicherung	–	Ausgabedialog schließen	Kontextmenü aktivieren
Taste	–	M	O	P	R	S	T
Funktion	–	Messen	Outline	Positionier-hilfe	Objekte ausrichten	Ausgabe	Text eingeben
Taste	–	>	<	+	-		
Funktion	–	Drehrichtung im Uhrzeigersinn	Drehrichtung ggn. Uhrzeigersinn	Zoom in	Zoom out		
Taste	L	V	Z	F4	F7	F10	li. Maustaste
Umschalt	Kombination auflösen	Re-Vektorisisieren	Text in Zeilen	Sel. Objekte zeigen	Undo/Redo ein/aus	Eigenschaften	Einschränken hor. o. vert.
Taste	8	9	A	B	C	D	E
STRG	Objekt-Info Statuszeile	Element-Info Statuszeile	Alles markieren	Gruppierung brechen	Kopieren aus Clipboard	Duplizieren	Datei exportieren
Taste	N	O	P	Q	R	S	T

STRG	Datei neu	Ganz nach vorne	Datei drucken	EuroCUT beenden	Raster	Datei speichern	Text bearbeiten
			Taste	**R**	**S**	**T**	**Y**
			Umschalt+ STRG	Verrunden	Speichern unter	Textbox	Immer im Vordergrund

Hinweis:

ENTF	entspricht	DEL
STRG	entspricht	CTRL
UMSCHALT	entspricht	SHIFT
Bild hoch	entspricht	PgUp
Bild runter	entspricht	PgDn

2.4 Übersicht Tastenkürzel

3 Wie arbeite ich mit EuroCUT

3.1 Importieren

Mit diesem Befehl werden Grafiken, die *nicht* im EuroCUT-Job-Format abgespeichert worden sind, auf die Arbeitsfläche übernommen.

Die Funktionalität dieser Dialogbox entspricht dem ***Datei öffnen***-Befehl. Unterschiede ergeben sich lediglich durch die Möglichkeit, die zu importierenden Daten in Ihrer Größe zu verändern, mittels der Parameter ***X-*** und ***Y-Faktor***. Die gewünschte Datei wird über ***Dateiname, Dateityp*** und ***Verzeichnisse*** (Suchen in) ausgewählt bzw. spezifiziert.

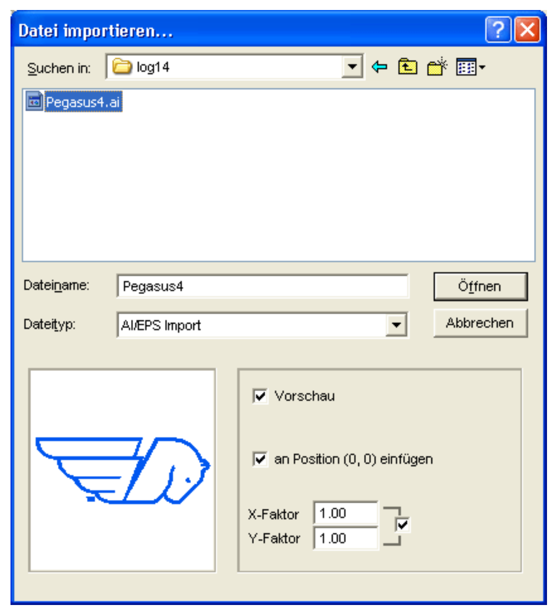


Abb. 3.1-1: Importdialog mit Vorschaufenster

Mit dem Vorschaufenster im Import-Dialog können alle folgenden **Formate** angezeigt werden.

*.ai/eps, *.pcx, *.jtp, *.tif, *.bmp, *.wmf, *.emf, *.dxf, *.gif, *.hpgl, *.gtp, *.ik

Hinweis: Bei Textdateien (.txt) ist das Vorschaufenster abgeschaltet.*

Suchen in

In der Zeile ***Suchen in*** kann der Pfad eingestellt werden, welcher durchsucht werden soll.

Dateiname

Falls der Dateiname bekannt ist, kann er in diesem Feld eingetragen werden

Dateityp

Hier ist das Format der zu importierenden Datei auszuwählen, damit der korrespondierende Importfilter aktiviert wird

Vorschau

Das Aktivieren dieser Option zeichnet eine Vorschau des Dateiinhalts in das linke Vorschaufenster

An Position (0,0) einfügen

Diese Option fügt die Objekte an der 0 (Null)-Position der EuroCUT-Arbeitsfläche ein.

X-Faktor, Y-Faktor

Mit den beiden Faktoren können die Daten beim Import skaliert (verkleinert oder vergrößert) werden. Die Skalierung kann proportional oder nicht proportional erfolgen.

3.2 Exportieren

Wollen Sie eine Job-Datei auch in anderen Programmen einsetzen, dann müssen die Daten in einem anderen als dem EuroCUT-Job-Format verfügbar gemacht werden. Diesen Vorgang nennt man ***„Exportieren”***

Hinweis: Exportiert wird mit höchster Qualität und niedrigster Kompression.

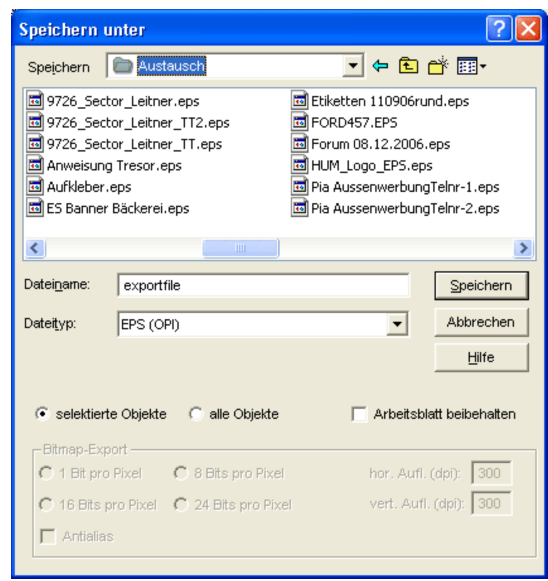


Abb. 3.2-1: EuroCUT Exportfenster mit Dateiauswahl

Speichern

Mit den Icons neben dem ***Speichern-Feld*** ist der Pfad auszuwählen, in den die Exportdatei gespeichert werden soll.

Dateiname

In diesem Feld ist der Name der Exportdatei anzugeben.

Dateityp

Hier wird ausgewählt in welches Fremdformat die auf der Arbeitsfläche befindlichen Daten geschrieben werden.

Die folgenden Exportfilter stehen Ihnen in EuroCUT zur Verfügung: *.eps (opi), *.cmx (Corel6-X5), *.plt (HPGL), *: jpg, .pcx, *.tif, *.bmp.

Hinweis: Sind Objekte selektiert werden nur diese exportiert, ansonsten alle.

Selektierte Objekte

Ist diese Option aktiviert, werden nur die markierten Objekte in die Exportdatei geschrieben.

Alle Objekte

Ist diese Option aktiviert, werden alle Objekte in die Exportdatei geschrieben.

Arbeitsblatt beibehalten

Bei dieser Option wird der Umriss des Arbeitsblattes als Objekt mit in die Exportdatei geschrieben.

Bitmap-Export

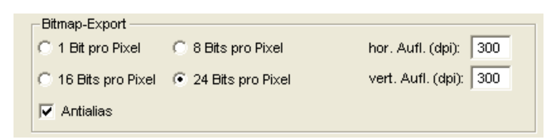


Abb. 3.2-2: Farbtiefe und Auflösung beim Bitmapexport

Farbtiefe

Die Ziffer vor „Bit pro Pixel" gibt den Exponent der Farbtiefe an.

Bsp.: 8 Bits pro Pixel = 2^8 = 256 Farben

Auflösung

Dieser Wert definiert die Anzahl der Bildpunkte pro Zoll. Je höher der Wert, desto feiner wird die Auflösung. Der Wert dpi 300 ist z. B. ausreichend für den Offsetdruck.

Hinweis: Höhere Werte sind meist nicht sinnvoll, da die Dateigröße mit wachsenden dpi zunimmt.

Antialias

Der Export eines Bitmaps kann auch mit Antialiasing kurz: Antialias, also einer **Treppeneffektglättung** oder **Kantenglättung** erfolgen.

3.3 Texte editieren

3.3.1 Tastaturbelegung On Top Textwerkzeug

Cursor-Navigation

Taste	**Bedeutung**
Nach Rechts	Ein Zeichen nach rechts. Bei Erreichen des rechten Zeilenendes wird der Cursor auf den Anfang der nächsten Zeile positioniert. Eine bestehende Selektion wird dabei

	aufgehoben.
Nach Links	Ein Zeichen nach links. Bei Erreichen des linken Zeilenanfangs wird der Cursor auf das Ende der vorherigen Zeile positioniert. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Nach Unten	Eine Zeile nach unten. Bei Erreichen der letzten Zeile erfolgt keine weitere Positionierung. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Nach Oben	Eine Zeile nach oben. Bei Erreichen der ersten Zeile erfolgt keine weitere Positionierung. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Pos 1	Positioniert den Cursor auf den Zeilenanfang. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Ende	Positioniert den Cursor auf das Zeilenende. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Strg+Rechts	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen ab der aktuellen Position nach rechts. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Links	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen ab der aktuellen Position nach links. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Nach unten	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen der gesamten Zeile nach unten. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Nach oben	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen der gesamten Zeile nach oben. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Pos 1	Positioniert den Cursor auf den Textanfang. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Strg+Ende	Positioniert den Cursor auf das Textende. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.

Selektionen

Umsch+Rechts	Selektiert das aktuelle Zeichen nach rechts oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Links	Selektiert das aktuelle Zeichen nach links oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Nach unten	

	Selektiert ab der aktuellen Position eine Zeile nach unten oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Nach oben	Selektiert ab der aktuellen Position eine Zeile nach oben oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Pos 1	Selektiert ab der aktuellen Position alle Zeichen links bis zum Zeilenanfang oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Ende	Selektiert ab der aktuellen Position alle Zeichen rechts bis zum Zeilenende oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Bild nach unten	Selektiert ab der aktuellen Position alle Zeichen nach unten bis zum Textende oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Bild nach oben	Selektiert ab der aktuellen Position alle Zeichen nach oben bis zum Textanfang oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Strg+a	Selektiert den gesamten Text und positioniert den Cursor auf den Textanfang.

Bei bestehender Selektion

Strg+Rechts	Schiebt die selektierten Zeichen nach rechts.
Strg+Links	Schiebt die selektierten Zeichen nach links.
Strg+Nach unten	Schiebt die selektierten Zeichen nach unten.
Strg+Nach oben	Schiebt die selektierten Zeichen nach oben.

Löschungen

Entf	Löscht das Zeichen rechts neben dem Cursor. Wenn sich der Cursor am Zeilenende befindet, wird die nächste Zeile mit der aktuellen Zeile verbunden.
Hinweis:	*Falls ein Text selektiert ist, wird die gesamte Selektion gelöscht!*
Rücktaste	Löscht das Zeichen links neben dem Cursor. Wenn sich der Cursor am Zeilenanfang befindet, wird die aktuelle Zeile mit der vorherigen Zeile verbunden.
Hinweis:	*Falls ein Text selektiert ist, wird die gesamte Selektion gelöscht!*

Einfügungen

Umsch+Leertaste	Fügt 1/2 Leerzeichen ein.
Strg+Leertaste	Fügt 1/4 Leerzeichen ein.
Strg+Umsch+Leertaste	Fügt 1/8 Leerzeichen ein.

Eingabetaste / Enter

Am **Ende** der aktuellen Zeile	Fügt eine neue Zeile ein und setzt den Cursor auf den Anfang dieser Zeile.
In der **Mitte** der aktuellen Zeile	Bricht die aktuelle Zeile um und setzt den Cursor auf den Anfang der nächsten Zeile.
Am **Anfang** der aktuellen Zeile	Fügt eine neue Zeile vor der aktuellen Zeile ein und belässt den Cursor auf dieser Zeile. Am Anfang der ersten Zeile (Position 0/0) kann keine Zeile eingefügt werden. Falls ein Text selektiert ist, wird die gesamte Selektion vorher gelöscht.

Zwischenablage / Clipboard

Strg+X / Umsch+Entf	Selektierten Text ausschneiden und in Clipboard kopieren.
Strg+C / Strg+Einfg	Selektierten Text in Clipboard kopieren.
Strg+V / Umsch+Einfg	Text aus Clipboard an der aktuellen Cursorposition einfügen.

Rückgängig / Wiederherstellen

F5 / Strg+Z	Letzte Aktion rückgängig (Undo)
F6 / Strg+Y	Wiederherstellen (Redo)

Sonstiges

Strg+T	Öffnet ***Text formatieren***-Dialog
Strg+Umsch+T	Öffnet Textbox
Einfg	Wechselt zwischen *Einfügen*- und *Überschreiben*-Modus
F9	Umschalten zwischen *Umriss*- und *Vollflächen*-Modus
Strg+W	Refresh - Neuzeichnen des Textes
Strg+Umsch+U	

	Upper - Wandelt alle selektierten Zeichen in Großbuchstaben
Strg+Umsch+L	Lower - Wandelt alle selektierten Zeichen in Kleinbuchstaben
Strg+Umsch+R	Switch - Umkehrung aller selektierten Zeichen von Klein- in Großbuchstaben und umgekehrt.
Strg+Umsch+X	Revert - Umkehrung aller selektierten Zeichen von vorne nach hinten bzw. umgekehrt. *Hinweis: Macht nur Sinn, wenn sich die Selektion in einer einzelnen Zeile befindet.*
Strg+Umsch+K	Kapitälchen für alle selektierten Zeichen
Strg+K	Kerningwert zwischen 2 selektierten Buchstaben permanent in den globalen Fontstrukturen speichern. *Hinweis: Voraussetzung hierzu ist eine existierende Zeichenverlagerung in X-Richtung, damit der neue Kerningwert berechnet werden kann. Derzeit ist dies nur mit EUROSYSTEMS-Datenbankschriften möglich.*

3.3.2 Mausbedienung On Top-Texteditor

Links	Setzt den Cursor an die gewünschte Position und hebt eine bestehende Selektion auf.
Umsch+Links	Selektiert den Text ab der aktuellen Position bis zur neuen Position bzw. erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Links+Mausbewegung	Selektiert den Text in die gewünschte Bewegungsrichtung bis zum Loslassen der linken Taste.
Links Doppelklick	Selektiert die gesamte Zeile.
Rechts	Ruft ein kontextsensitives Menü auf, in dem textrelevante Befehle erscheinen
Strg+Nach unten	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen der gesamten Zeile nach unten. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Nach oben	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen der gesamten Zeile nach oben. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Nach rechts	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen ab der aktuellen Position nach rechts. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.

Strg+Nach links	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen ab der aktuellen Position nach links. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Bild nach unten	OnTop-Editor: Blättert den Text 5 Zeilen nach unten. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben. ***Textbox:*** Die Anzahl der zu blätternden Zeilen ergibt sich aus der Fenstergröße.
Bild nach oben	OnTop-Editor: Blättert den Text 5 Zeilen nach oben. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben. ***Textbox:*** Die Anzahl der zu blätternden Zeilen ergibt sich aus der Fenstergröße.
Strg+Bild nach unten	Zeichenverlagerung in Y-Richtung (negativ). *Keine Selektion:* Schiebt ab der aktuellen Zeile bis zum Textende alle Zeilen nach unten. *Mit Selektion:* Nur die selektierten Zeichen werden nach unten verschoben
Strg+Bild nach oben	Zeichenverlagerung in Y-Richtung (positiv) *Keine Selektion:* Schiebt ab der aktuellen Zeile bis zum Textende alle Zeilen nach oben *Mit Selektion:* Nur die selektierten Zeichen werden nach oben verschoben

3.4 Drucken



Abb. 3.4-1: Die Drucken-Schaltfläche in der Standard-Toolbar

Ohne RIP-Software

In den folgenden Abschnitten werden Ihnen die einzelnen Funktionen des EuroCUT Druck-Dialoges eingehend erläutert.

Öffnen Sie den EuroCUT ***Drucken…***-Dialog, indem Sie im ***Datei-***Menü den Menüpunkt ***Drucken…*** auswählen, über Tastatur den Hotkey STRG+P eingeben oder in der Toolbox die -Schaltfläche betätigen.

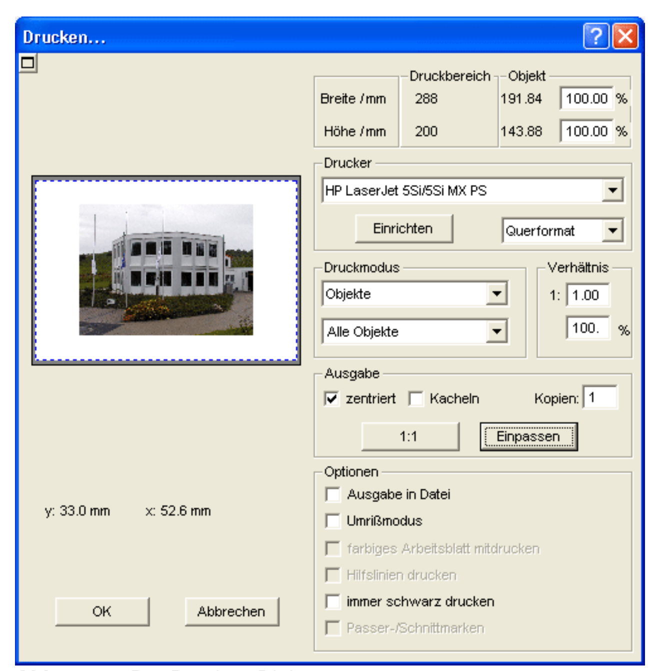


Abb. 3.4-2: Der Drucken-Dialog

Im rechten unteren Bereich des Dialoges finden Sie unter *Ausgabe* die Option **Kacheln** und die ***Einpassen***-Schaltfläche und die ***1:1***-Schaltfläche. Abhängig davon, welche Option Sie aktiviert haben, ändert sich das Aussehen der Vorschau des ***Drucken***-Dialoges.

*Hinweis: Wird der **Drucken**-Dialog aufgerufen ist automatisch die **Einpassen**-Schaltfläche aktiv, weil beim Drucken von Objekten oder Grafiken standardmäßig nicht von Formaten ausgegangen wird, die die maximale Ausgabegröße des anzusteuernden Gerätes überschreiten.*

Der Einpassen-Modus

Der ***Einpassen***-Modus entspricht dem druckbaren Bereich. Die Werte für den druckbaren Bereich werden im Feld ***Druckbereich*** eingeblendet, welches im rechten oberen Bereich des Druck-Dialoges zu finden ist.

Das Vorschaufenster im *Einpassen*-Modus

Das Vorschaufenster bietet Ihnen die Möglichkeit Ihren Job, vor dem Drucken, zu kontrollieren. Die Ränder des Fensters sind *magnetisch*, d. h. bei der Annäherung eines Objektes an den Blattrand bleibt dieses Objekt an dem Fensterrand haften. Hierdurch wird eine schnellere Positionierung der Objekte in den Ecken oder an den Seitenrändern erreicht.

Tipp: Soll die Magnetisierung der Ränder deaktiviert werden, halten Sie bitte die UMSCHALT-Taste gedrückt, während Sie Ihre Objekte positionieren.

Die ***x- und y-Koordinaten***, die unterhalb des Vorschaufensters eingeblendet werden, geben die Lage der linken oberen Objektecke des ersten Objektes auf der Arbeitsfläche wieder.

Mausfunktionen im Vorschaufenster (*Einpassen*-Modus)

Einmaliges Klicken mit der *rechten* Maustaste oder das aktivieren der ***Vorschau***-Schaltfläche vergrößert das Vorschaufenster auf die maximale Anzeigegröße.

Abb. 3.4-3: Die Druckvorschau-Schaltfläche



Abb. 3.4-4: Druckvorschau im Vollbildmodus

Hinweis: Die Darstellungsgröße ist abhängig von der eingestellten Bildschirmauflösung (800*600, 1024*768, ...). Nochmaliges Klicken mit der *rechten* Maustaste stellt den Ursprungszustand wieder her.

Hinweis: Wird die linke Maustaste gedrückt und gehalten, erscheint um die zu druckenden Objekte ein schwarz gestrichelter Rahmen. Dieser Rahmen umfasst immer alle Objekte, die auf der Arbeitsfläche liegen und entspricht dem Druckbereich.

Druckbereich und Objekt

Im rechten oberen Bereich des ***Drucken***-Dialoges finden Sie die Felder ***Druckbereich*** und ***Objekt***.

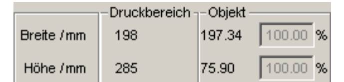


Abb. 3.4-5: Ausschnitt Feld Druckbereich und Objekt

Druckbereich

In diesem Feld wird der vorgegebene Druckbereich mit Höhen- und Breitenangabe angezeigt.

Objekt

In diesem Feld wird/werden das/die zu druckende/n Objekt/e mit Höhen- und Breitenangabe angezeigt.

Hinweis: Die Felder für die prozentuale Vergrößerung der Objekte sind im Einpassen-Modus nicht aktiv.

Ein Feld tiefer, auf der rechten Seite des ***Drucken***-Dialoges, befindet sich das Feld ***Drucker***

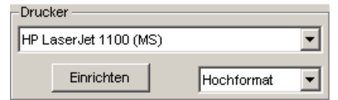


Abb. 3.4-6: Druckerauswahl und Setup

Öffnen Sie die Liste und Sie erhalten eine Auflistung aller Drucker, die auf Ihrem System installiert sind. Wählen Sie den von Ihnen gewünschten Drucker aus. Um weitere Einstellungen für die Druckausgabe vorzunehmen aktivieren Sie die *Einrichten*-Schaltfläche. Der Dialog, der nun geöffnet wird entspricht dem Menüpunkt Eigenschaften im jeweiligen Druckerdateimenü.

Hinweis: Der Drucken-Dialog, der durch Betätigen die Einrichten-Schaltfläche geöffnet wird, ist abhängig vom geladenen Druckertreiber und wird aus diesem Grund hier nicht näher erläutert.

Rechts neben der ***Einrichten***-Schaltfläche kann die Blattausrichtung (Hochformat/Querformat) eingestellt werden.

Was wird gedruckt?

In dem mit Druckmodus überschriebenen Bereich befinden sich zwei Comboboxen, in denen eingestellt werden kann, was gedruckt werden soll. In der ersten Liste kann zwischen den Optionen ***Objekte***, ***Objekte mit Arbeitsblatt***, ***Job-Info*** und

Job-Kalkulation gewählt werden.

Objekte

Alle Objekte auf dem Arbeitsblatt werden gedruckt.

Objekte mit Arbeitsblatt

Alle Objekte und das Arbeitsblatt (schwarzer Rahmen) werden gedruckt. Unterhalb des schwarzen Rahmens wird automatisch der Firmenname, die Maße der Arbeitsfläche und das Verhältnis, in dem ausgegeben werden soll, mit ausgedruckt.

Job-Info

Wird diese Option aktiviert, werden die Informationen, die in der ***Job-Info*** eingetragen worden sind, ausgegeben, sowie alle Objekte im unteren rechten Blattbereich verkleinert ausgedruckt.

Job-Kalkulation

Wird diese Option aktiviert, werden die Informationen, die in der ***Job-Kalkulation*** eingetragen worden sind, ausgegeben.

Die folgenden Einstellungsmöglichkeiten stehen Ihnen in der zweiten Liste zur Verfügung: ***Alle Objekte***, ***Selektierte Objekte***, ***Farbsepariertes Drucken*** (Drucken in der Layer-Reihenfolge), ***Drucken einzelner Layer*** (Farben).

Alle Objekte

Alle Objekte, die sich auf der Arbeitsfläche befinden werden gedruckt.

Selektierte Objekte

Es werden nur die Objekte gedruckt, die auf der Arbeitsfläche markiert worden sind.

Farbsepariertes Drucken

Alle Objekte einer Farbe werden in der voreingestellten Farbreihenfolge gedruckt. Der Farbbalken (Layer-Reihenfolge) in der zweiten Liste enthält alle Farben (Layer), die auf der Arbeitsfläche verwendet wurden und entspricht der späteren Druckreihenfolge.

Hinweis: Begonnen wird beim Drucken immer mit der dunkelsten Farbe.

Drucken einzelner Farben (Layer)

Alle in der zweiten Liste aufgelisteten Farben, entsprechen denen, die für die Objekte auf der Arbeitsfläche verwendet worden sind. Sind auf der Arbeitsfläche z. B. nur ein schwarzes und ein rotes Objekt vorhanden, werden dementsprechend nur zwei Farbbalken (Layer) zur Auswahl angeboten.

Verhältnis

Hier haben Sie die Möglichkeit, das Verhältnis, in dem gedruckt werden soll, als Zahl- oder als Prozentwert einzugeben.

Hinweis: Beide Felder sind gleichgestellt, d. h. wird ein Zahlenwert eingegeben, so wird der entsprechende Prozentwert automatisch in dem dafür vorgesehenen Feld eingetragen und umgekehrt

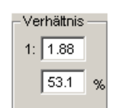


Abb. 3.4-7: Feld für die Eingabe des Größenverhältnisses

Beispiele für Verhältnisangaben mit den entsprechenden Prozentangaben:

Verhältnis 1 : 1 entspricht 100.00 %
Verhältnis 1 : 2 entspricht 50.00 %
Verhältnis 1 : 3 entspricht 33.33 %
Verhältnis 1 : 4 entspricht 25.00 %

Zentriert

Ist diese Option aktiviert, werden alle Objekte auf der Arbeitsfläche zentriert ausgegeben.

Kacheln

Wird diese Option ausgewählt, erscheint der ***Drucken***-Dialog im ***Kacheln***-Modus.

Anzahl Kopien

In diesem Feld kann die Anzahl (max. 9999) der zu druckenden Exemplare eingestellt werden. Die Schalter ***Einpassen*** und ***Kacheln*** ermöglichen ein Umschalten zwischen den beiden Modi gleichen Namens.

1:1

Wird diese Schaltfläche aktiviert, werden alle auf der Arbeitsfläche liegenden Objekte, in ihrer *Originalgröße* im Vorschaufenster angezeigt und ausgegeben.

Einpassen

Wird diese Schaltfläche aktiviert, werden die auf der Arbeitsfläche liegenden Objekte so verkleinert, dass sie im Vorschaufenster ganz angezeigt werden können.

Farbiges Arbeitsblatt mitdrucken

Bei Auswahl dieser Option wird die für die Arbeitsfläche definierte Hintergrundfarbe mitgedruckt.

Hilfslinien drucken

Enthält der zu druckende Job Hilfslinien, werden diese mit ausgedruckt.

Immer schwarz drucken

Diese Option wird automatisch aktiv, wenn in der ersten Liste ***Alle Objekte*** und in der zweiten Liste ***Farbsepariertes Drucken*** (nach der Layer-Reihenfolge) oder ***Drucken einzelner Farben*** (nach einzelnen Layern) ausgewählt wurde.

Hinweis: Wollen Sie die Objekte auf der Arbeitsfläche farbig drucken, muss zuvor die Option Immer schwarz drucken deaktiviert werden.

Passer-/Schnittmarken

Diese Option wird automatisch aktiv, wenn in der ersten Liste ***Alle Objekte*** und in der zweiten Liste ***Farbsepariertes Drucken*** (nach der Layer-Reihenfolge) oder ***Drucken einzelner Farben*** (nach einzelnen Layern) ausgewählt wurde.

Hinweis: Wollen Sie keine Passer-/Schnittmarken mit ausdrucken, muss zuvor die Option Passer-/Schnittmarken deaktiviert werden.

3.4.1 Der Kacheln-Modus

Wird vom ***Einpassen***-Modus in den ***Kacheln***-Modus umgeschaltet, erscheint das Vorschaufenster wie folgt:

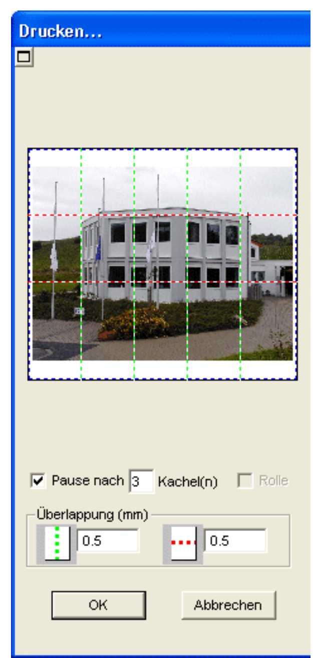


Abb. 3.4-8: Das Vorschaufenster im Kacheln-Modus

Im ***Kacheln***-Modus werden alle Kacheln angezeigt. Unter einer Kachel ist der Teil eines Objektes zu verstehen, der auf dem anzusteuernden Gerät ausgegeben werden kann.

Die Option ***Pause nach*** gibt an, nach welcher Kachel (Eingabe Kachelzahl) die Ausgabe unterbrochen werden soll. Die Felder ***Überlappung (mm)*** dienen zur Eingabe der gewünschten *horizontalen* und *vertikalen Überlappung,* der zu druckenden Objekte.

Beim Drucken über ***Rolle*** können ganze Bahnen gedruckt werden, wobei zwischen den einzelnen Kacheln keine Zwischenräume entstehen.

Hinweis: Es kann nur der Druck einer ganzen Bahn abgebrochen werden und nicht der einer einzelnen Kachel. Die Eingabe einer Überlappung in Vorschubrichtung (Druckrichtung) hat bei Rolle keine Auswirkungen, was auch bei der Anzeige der Kachelgröße zu erkennen ist.

Nach dem Kacheln wird der Dialog nicht automatisch geschlossen, da es von Vorteil ist, Ausdruck und Vorschau direkt miteinander zu vergleichen. Außerdem kann man so den Druck einer bestimmten Kachel direkt wiederholen.

Mausfunktionen im Vorschaufenster (*Kacheln*-Modus)

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf das Kachelvorschaufenster vergrößert die Kachelansicht. Dasselbe erreichen Sie indem Sie auf die -Schaltfläche im linken oberen

Bereich des Fensters klicken. Nochmaliges Klicken mit der rechten Maustaste stellt den Ursprungszustand wieder her.

Wird ein *Doppelklick* mit der linken Maustaste auf eine Kachel durchgeführt wird diese deaktiviert, d. h. sie wird nicht gedruckt.

Ein Doppelklick mit der linken Maustaste bei gedrückter STRG-Taste führt zur Invertierung der Kacheln, d. h. die Kacheln die vorher deaktiviert waren werden aktiviert (gedruckt) und die Kacheln die aktiviert waren werden deaktiviert (nicht gedruckt).

Die Objekte innerhalb des Vorschaufensters können mit der Maus verschoben werden. Die Fensterränder sind magnetisch, d. h. bei Annäherung des Objekts an den Blattrand bleibt das Objekt haften. Bei Betätigung der UMSCHALT-Taste wird die Magnetisierung aufgehoben.

Beispiel für das Drucken im *Kacheln*-Modus

In folgendem Beispiel werden Ihnen nochmals die einzelnen Funktionen, Shortcuts, u. a. m. im ***Kacheln***-Modus ausführlich erläutert.

Der ***Kacheln***-Modus bietet Ihnen die Möglichkeit in jeder Größe zu drucken, d. h. jede Grafik, unabhängig von ihrer Größe, kann auf dem jeweils angeschlossenen Ausgabegerät ausgedruckt werden. Für den Ausdruck Ihrer Grafik benötigen Sie *keinen* Drucker mit dem DIN A2-, A1-, A0- oder sogar Großformat ausgegeben werden kann.

Wie?

Die zu druckende Grafik wird in so viele Segmente (Kacheln) aufgeteilt, wie notwendig sind um die Grafik auf dem angeschlossenen Ausgabegerät ausgeben zu können. Die Anzahl der notwendigen Kacheln ist hierbei abhängig von der Größe der auszugebenden Grafik und dem voreingestellten Ausgabeformat (DIN A3, A2, usw.). Die Einstellung des Ausgabeformates erfolgt über die ***Einrichten***-Schaltfläche im EuroCUT ***Drucken***-Dialog und ist vom angeschlossenen Ausgabegerät abhängig.

Laden Sie eine beliebige Grafik in EuroCUT und öffnen Sie den ***Drucken***-Dialog, entweder über das ***Datei***-Menü, indem Sie hier den Menüpunkt ***Drucken...*** auswählen, über Tastatur mit der Tastenkombination STRG+P oder über die Schaltfläche in der ***Standard***-Toolbar.

Der EuroCUT ***Drucken***-Dialog wird im ***Einpassen***-Modus geöffnet. Aktivieren Sie den ***Kacheln***-Modus, indem Sie die gleichnamige Schaltfläche aktivieren.

Der ***Drucken***-Dialog erscheint wie folgt:

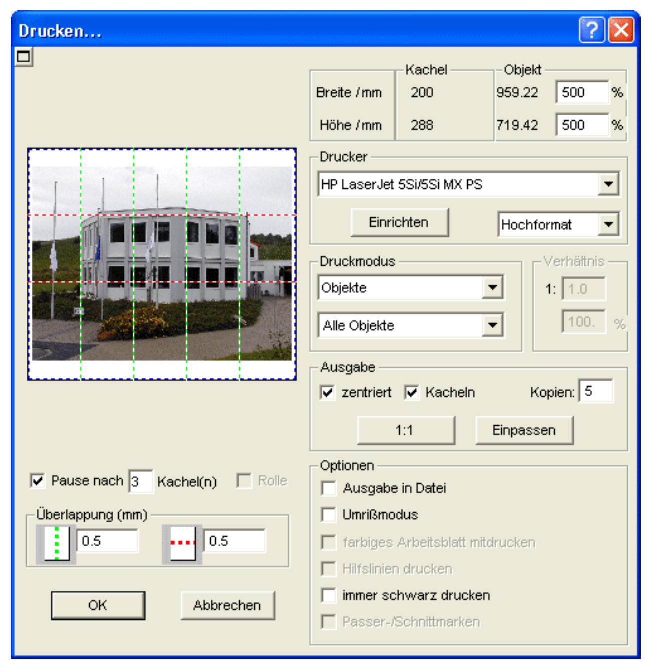
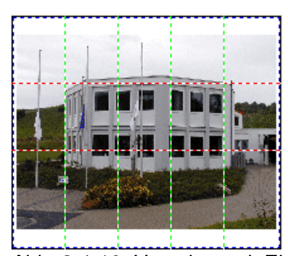


Abb. 3.4-9: Der Drucken-Dialog im Kacheln-Modus

In der rechten oberen Dialogecke finden Sie die zwei Felder ***Kachel*** und ***Objekt***.

Das Feld ***Kachel*** entspricht dem Feld ***Druckbereich*** im ***Einpassen***-Modus. Die restlichen Felder der rechten Druck-Dialoghälfte verhalten sich wie im ***Einpassen***-Modus.


Abb. 3.4-10: Vorschau mit Einstellungen im Kacheln Modus

Aktivierte und deaktivierte Kacheln

Unter einer aktiven Kachel ist eine Kachel zu verstehen, die **nicht** mit einem roten „**X**” ausgewiesen ist. Dagegen werden deaktivierte Kacheln immer mit einem roten „**X**” gekennzeichnet.

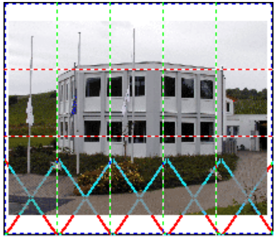


Abb. 3.4-11: Untere Reihe der Kacheln deaktiviert

Das Deaktivieren oder Aktivieren einer Kachel erfolgt durch einen **Doppelklick** mit der linken Maustaste, d. h. per Doppelklick auf eine aktive Kachel wird diese deaktiviert. Ein weiterer Doppelklick auf dieselbe Kachel aktiviert diese wieder.

In der vorhergehenden Abbildung ist zu sehen, dass die untere Kachelreihe mit roten „**X**" versehen ist. Diese Kacheln wurden deaktiviert und werden nicht gedruckt.

Im ***Kacheln***-Modus haben Sie nicht nur die Möglichkeit einzelne Kacheln zu aktivieren/deaktivieren.

Tipp: Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, während Sie einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf die gewünschte Kachel ausführen, werden alle Kacheln, außer der auf welcher sich der Mauszeiger befindet, deaktiviert.

Mit Pjannto RIP Software



Abb. 3.4-12: Die Pjannto RIP Schaltfläche in der *Standard-Toolbar*

Hinweis: Pjannto RIP ist ein professionelles PostScript-RIP das <u>kein</u> Bestandteil von EuroCUT ist. Wenn eine Lizenz von Pjannto RIP erworben wurde und die Software auf dem gleichen Rechner installiert ist, dann wir die Pjannto RIP-Schaltfläche automatisch in die Standard-Toolbar von EuroCUT eingebunden und das Datei-Menü um den Eintrag Pjannto RIP… erweitert.

4 Referenzteil

Die Menüpunkte in chronologischer Ordnung:

4.1 Das *Datei*-Menü

4.1.1 Der *Neu…*-Befehl

Mit dem ***Neu***-Befehl wird ein neuer Job eröffnet.



STRG+N

4.1.2 Der *Neu von Vorlage*-Befehl

Dieser Befehl dient dem Speichern von Jobs als Mustervorlage (Endung JTP). Diese Mustervorlagen können über ***Datei/Öffnen*** oder ***Datei/Neu*** von Vorlage wieder geladen werden. Als Job-Name wird „unbenannt" angezeigt.

4.1.3 Der *Job-Manager…*-Befehl

Mit dem ***Job Manager***-Befehl wird der visuelle Dateimanager von EuroCUT gestartet.

Hinweis: Dieser Befehl ist nur sichtbar, wenn bei der EuroCUT-Installation der Job-Manager mit installiert wurde.

4.1.4 Der *Letzte Fassung*-Befehl

Beim Laden eines Job wird von diesem im EuroCUT-Verzeichnis eine Sicherungskopie namens AUTOSAVE.BAK angelegt.
Mit diesem Befehl lässt sich die Version des Jobs wiederherstellen, die vor dem Laden des Jobs vorlag.

4.1.5 Der *Öffnen…*-Befehl

Mit diesem Befehl werden Dateien, die im EuroCUT JOB-Format auf Ihrer Festplatte oder auf einem anderen Datenträger abgelegt wurden, auf den aktuellen Bildschirm/Desktop gebracht. Sie können diese Datei weiter bearbeiten. Jobs können, nach Sicherheitsabfrage, gelöscht werden.



STRG+L

4.1.6 Der *Speichern*-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie den aktuellen Job ab. Ist der entsprechende Job schon einmal abgespeichert worden, so wird der angegebene Dateiname und das Verzeichnis beibehalten. Die alte Version des Jobs wird überschrieben, so dass die alte Form nicht wieder hergestellt werden kann.
Haben Sie einen neuen Job erstellt, der zuvor noch nicht gespeichert

STRG+S

wurde, dann geht das Programm, wenn Sie den ***Speichern***-Befehl im ***Datei***-Menü angeklickt haben, automatisch zum Befehl ***Speichern unter…*** über.
Es wird zuerst der ***Job-Info***-Dialog geöffnet, in dem Sie weitere Informationen zum Job eingeben können. Danach wird der eigentliche Dialog zum Speichern Ihres Jobs geöffnet und Sie werden aufgefordert, Dateinamen und Verzeichnis anzugeben.

4.1.7 Der *Speichern unter…*-Befehl


UMSCH+ STRG+S

Mit diesem Befehl speichern Sie einen neuen Job unter einem von Ihnen gewählten Dateinamen in ein zu wählendes Verzeichnis. Dieser Befehl dient auch zur Änderung des Dateinamens und / oder Verzeichnisses bereits bestehender Dateien. Wollen Sie zum Beispiel einen Job, der auf einem älteren aufgebaut ist, abspeichern, ohne dass Ihnen die alte Fassung verloren geht, dann wählen Sie den Befehl ***Speichern unter...*** und Sie können den neuen Job unter einem anderen Namen in ein neues Verzeichnis, falls Sie es wünschen, abspeichern.

Der Befehl ***Speichern unter...*** ist auch zu wählen, wenn Sie den aktuellen Job auf Diskette speichern wollen. Wählen Sie dazu das entsprechende Diskettenlaufwerk aus.

4.1.8 Der *Alles speichern*-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie alle in geöffneten EuroCUT-Jobs. Befindet sich darunter ein neu angelegter Job, so kann dieser unter einem von Ihnen gewählten Dateinamen in ein zu wählendes Verzeichnis.

4.1.9 Der *Versenden per EMail…*-Befehl

Dieser Befehl öffnet den Standard EMail-Client und verknüpft den aktuellen Job als Anhang zur EMail. Der Job muss vorher gespeichert sein.

4.1.10 Der *Online-Service…*-Befehl

Mit diesem Befehl wird die Web-Site von EUROSYSTEMS S.à.r.l. (www.eurosystems.lu) aufgerufen.

4.1.11 Der *Importieren*-Befehl


STRG+I

Mit diesem Befehl werden Grafiken, die nicht im EuroCUT JOB-Format abgespeichert worden sind, übernommen.

4.1.12 Der *Exportieren*-Befehl

STRG+E

Wollen Sie einen Job auch in einem anderen Programm wieder verwenden, muss die Job-Datei in ein passendes Format konvertiert, d. h. exportiert werden.

4.1.13 Der *Pjannto-RIP*-Befehl

Mit diesem Befehl wird das PostScript-RIP von EuroCUT gestartet, wenn es zuvor installiert und freigeschaltet (lizenziert) wurde.

4.1.14 Der *Drucken*-Befehl

STRG+P

Mit diesem Befehl geben Sie die aktuelle Datei, in jeder beliebigen Größe (Kacheln) an den Standarddrucker aus.

4.1.15 Der *Scannen...*-Befehl



Diese Funktion aktiviert Ihren Scanner über ein so genanntes TWAIN-Interface. Verfügt Ihr Scanner über ein solches Interface (Programm), dann können Sie ihn über diesen Menüeintrag direkt ansprechen.

Ist für Ihren Scanner diese Software nicht erhältlich, dann fügen Sie die Scannersoftware über das Menü ***Werkzeuge/Programm einfügen*** in die Menüstruktur ein.

4.1.16 Der *Scanner wählen…*-Befehl

Dieser Befehl erlaubt Ihnen die Wahl eines Scanners.

4.1.17 Der *Ende*-Befehl



Hiermit beenden Sie EuroCUT und kehren zum Windows-Desktop zurück. Haben Sie den soeben in Bearbeitung befindlichen Job noch nicht gesichert, dann werden Sie gefragt, ob Sie dies nun vornehmen wollen.

4.1.18 Die *Job*-Historie

Diese Funktion erleichtert Ihnen das Laden der letzten 4 Jobs ohne den Umweg über den Verzeichnisbaum. Am Ende der Menüliste des ***Datei***-Menüs erscheinen die Namen der 4 zuletzt bearbeiteten Jobs. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Job-Namen. Anschließend wird die ausgewählte Datei auf die Arbeitsfläche geladen.

4.2 Das *Bearbeiten*-Menü

4.2.1 Der *Rückgängig*-Befehl

F5

Mit diesem Befehl ist es möglich zuletzt durchgeführte Operationen und Funktionen wieder rückgängig zu machen. Die Standard-Einstellung ist 5 Schritte. Dieser Standardwert kann über das ***Einstellungen-*** Menü, Menüeintrag ***Grundeinstellungen/Diverse*** und hier ***Anzahl rückgängig*** verändert werden. Der Maximalwert beträgt 100 Schritte.

*Hinweis: Diese Einstellung kann nur bei einer neuen Datei (**Datei**-Menü, Menüpunkt **Neu**) geändert werden!*

4.2.2 Der *Undo-Liste*-Befehl



Mit diesem Befehl öffnet sich ein Dialog, in dem die zuletzt benutzten Befehle gelistet werden. Die Zwischenzustände werden in einem Vorschaufenster zur Prüfung angezeigt. Durch Klicken auf den entsprechenden Befehl wird auf diesen Zustand zurückgesprungen.

Hinweis: Dieser Menüeintrag erscheint nur dann, wenn Befehle benutzt wurden, die rückgängig gemacht werden können.

4.2.3 Der *Wiederherstellen*-Befehl



Dieser Befehl ist der Umkehrbefehl zu Rückgängig. Er stellt den Zustand wieder her, der **vor** dem Rückgängigmachen vorhanden war.

4.2.4 Der *Redo-Liste*-Befehl



Mit diesem Befehl öffnet sich ein Dialog, in dem die zuletzt rückgängig gemachten Befehle gelistet werden. Die Zwischenzustände werden in einem Vorschaufenster zur Prüfung angezeigt. Durch Klicken auf den entsprechenden Befehl wird auf diesen Zustand zurückgesprungen.

Hinweis: Dieser Menüeintrag erscheint nur dann, wenn Befehle rückgängig gemacht wurden.

4.2.5 Der *Ausschneiden*-Befehl

STRG+X

Mit diesem Befehl werden Objekte in die Windows Zwischenablage kopiert und von der Arbeitsfläche gelöscht. Über die Zwischenablage können Objekte an einer anderen Stelle oder in einem anderen Programm eingefügt werden.

*Hinweis: Für den Transport Ihrer Daten können Sie auch den **Exportieren**-Befehl benutzen. Dies ist immer dann erforderlich, wenn Ihre Daten auf einen anderen Rechner übertragen werden sollen.*

4.2.6 Der *Kopieren*-Befehl

Mit diesem Befehl werden markierte Objekte in die Zwischenablage kopiert, ohne dass sie von der Arbeitsfläche gelöscht werden.

STRG+C

4.2.7 Der *Einfügen*-Befehl



Dieser Befehl fügt Grafiken und Objekte aus der Zwischenablage in Ihren Job ein. Der Mauszeiger wandelt sich in einen rechten Winkel in dem *Insert* (engl. einfügen) steht.

Zeigen Sie nun mit der Spitze des rechten Winkels auf den Punkt auf Ihrer Arbeitsfläche, an dem die Grafik oder das Objekt eingefügt werden soll.

4.2.8 Der *Inhalte einfügen...*-Befehl

Über diesen Menüpunkt können „Bilder" über die Zwischenablage nach EuroCUT importiert werden.

Hinweis: Werden in EuroCUT Objekte kopiert ist dieser Menüpunkt nicht aktiv.

4.2.9 Der *Alles Markieren*-Befehl



Mittels dieses Befehls werden alle Objekte des aktiven Jobs, d. h. alle Objekte auf der Arbeitsfläche, aber auch alle außerhalb der Arbeitsfläche liegenden Objekte, markiert. Diese selektierten Objekte können anschließend gruppiert, kombiniert oder verschoben werden.

4.2.10 Der *Selektion umkehren*-Befehl



Mit diesem Befehl werden alle Objekte markiert, die vorher nicht markiert waren. Bereits markierte Objekte sind danach nicht mehr markiert.

4.2.11 Der *Job-Info…*-Befehl

Mit der Job-Info haben Sie die Möglichkeit zu jedem Job zusätzliche Informationen abzuspeichern. Diese Informationen können Sie ausdrucken und zur Fakturierung oder als Arbeitsbegleitzettel einsetzen.

Neben Informationen wie z. B. ***Auftrags-Nr.*** und ***Firmenadresse*** gibt die Job-Info Aufschluss über das verwendete Material. Im ***Memo***-Feld können zusätzlich, stichwortartig, Bemerkungen abgelegt werden.

4.2.12 Der *Job-Kalkulation…*-Befehl

Mit Hilfe der Job-Kalkulation können auf einfachste Weise **Vorkalkulationen** erstellt werden. Besonders gut eignet sich die Job-Kalkulation zur **Berechnung anfallender Materialkosten**.

Im Kalkulations-Dialog kann der Anwender zwischen verschiedenen Anzeigemodi umschalten, wobei Grafik- oder Textobjekt gleichen Materials, gleicher Fonthöhe oder Schriftart zusammengefasst werden. Für jede dieser Auswahlmöglichkeiten kann eine entsprechende Liste gedruckt werden, die der Anwender dann nur noch mit seinen Preisen füllen muss.

*Hinweis: Die „Job-Kalkulation” kann auch über den **Drucken**-Dialog ausgedruckt werden.*

4.2.13 Der *Farblayer…*-Befehl



Dieser Befehl startet den ***Layereinstellungen***-Dialog, in welchem Objekte eingefärbt, Folienfarben festgelegt, Maschinenwerkzeuge zugewiesen werden, Objekte der gleichen Farbe selektiert und Layer unsichtbar gemacht oder gesperrt werden können.

4.2.14 Der *Schneidfertig…*-Befehl

Mit diesem Befehl kann ein Objekt mit definierter Strichstärke oder Füllung schneidfertig gemacht werden.
Umriss
Die zuvor definierte Strichstärke wird mit einer Outline versehen.
Farbverlauf
Der zuvor definierte Farbverlauf wird in die angegebene Schrittanzahl aufgeteilt und jeder Schritt wird mit einer Outline versehen.
Beide
Sowohl die definierte Strichstärke als auch der definierte Farbverlauf (Schrittanzahl) werden mit einer Outline versehen.

4.3 Das Objekt-Menü

4.3.1 Der *Achswechsel*-Befehl



Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte um 90° gegen den Uhrzeigersinn.
Diese Option benötigen Sie regelmäßig dann, wenn Sie Ihre Objekte schnell an die Laufrichtung der Folie anpassen wollen, ohne den Weg über die ***Rotieren***-Funktion zu gehen.

4.3.2 Der *Achswechsel mit Blatt*-Befehl



Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte und die Arbeitsfläche um 90° gegen den Uhrzeigersinn.

4.3.3 Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl



Das ausgewählte Objekt wird an der Horizontalen durch seinen Mittelpunkt gespiegelt. Sind mehrere Objekte markiert, dann wird der Mittelpunkt der virtuellen Markierungsbox, deren Ränder durch die 8 schwarzen Punkte begrenzt wird, mit der dazugehörigen Horizontalen als Spiegelachse genommen. Sind keine Objekte markiert, werden alle Objekte gespiegelt.

4.3.4 Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl



Das ausgewählte Objekt wird an der Vertikalen an seinem Mittelpunkt gespiegelt. Sind mehrere Objekte markiert, so wird der Mittelpunkt der Markierungsbox mit der dazugehörigen Vertikalen als Spiegelachse verwendet. Sind keine Objekte markiert, werden alle Objekte gespiegelt.

4.3.5 Der *Löschen*-Befehl



Auf Ihrer Tastatur finden Sie eine Taste, die - handelt es sich um eine deutsche Tastatur - mit ENTF oder bei einer englischen Tastatur mit DEL beschriftet ist. Sie führt den ***Löschen***-Befehl aus. Um mit diesem Befehl Objekte aus einer Grafik zu entfernen, müssen diese markiert sein.

4.3.6 Der *Duplizieren*-Befehl

STRG+D

Um diesen Befehl anzuwenden, muss das zu duplizierende Objekt vorher markiert werden. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste den ***Duplizieren***-Befehl an oder aktivieren Sie ihn über den Hotkey. Die markierten Objekte werden nun verdoppelt.

Die Positionierung erfolgt gemäß den Werten, die Sie im ***Einstellungen-***Menü, Menüpunkt ***Grundeinstellungen/Diverse*** eingegeben haben.

Hinweis: Sie können ein Objekt auch duplizieren, indem Sie es zuerst markieren, bei gedrückter linker Maustaste verschieben, und dann an der Position an der das Duplikat erzeugt werden soll, die rechte Maustaste einmal drücken. Die Verschiebewerte werden bei diesem Verfahren automatisch eingetragen.

4.3.7 Der *Klonen*-Befehl

Wenn Sie ein Objekt klonen, erstellen Sie eine mit diesem Objekt verknüpfte Kopie. Änderungen am Original (dem Ausgangsobjekt) werden automatisch auch am Klon (der Kopie) umgesetzt.

Wird ein Klon in seiner Größe oder in seiner Form geändert dann entsteht daraus wieder ein „Original”.

4.3.8 Der *Gruppieren*-Befehl

STRG+G

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, mehrere Objekte in einer Gruppe zusammenzufassen, um sie dann gemeinsam zu bearbeiten. Dies kann z. B. dann sinnvoll sein, wenn Sie mehrere Objekte verschieben wollen, ohne deren Position zueinander zu verändern. Dazu markieren Sie zunächst alle Objekte, die sie gemeinsam verschieben möchten, wählen den ***Gruppieren***-Befehl und verschieben anschließend die neu gebildete Gruppe an die gewünschte Stelle. Es ist jetzt nicht mehr möglich, die einzelnen Objekte aus denen sich die Gruppe zusammensetzt, unabhängig von einander zu verändern.

Um dies wieder möglich zu machen, muss mit dem ***Gruppierung brechen-***Befehl die Gruppierung wieder aufgehoben werden.

Hinweis: Gruppierte Objekte können nicht mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug bearbeitet werden. Die Gruppierung muss vorher gebrochen werden. Um die gruppierten Objekte von den nicht gruppierten zu unterscheiden, werden sie blau gestrichelt gezeichnet.

4.3.9 Der *Gruppierung brechen*-Befehl

STRG+B

Diesen Befehl benutzt man um eine Gruppe von Objekten wieder in einzelne Objekte aufzuspalten. Jedes Objekt kann anschließend wieder einzeln bearbeitet werden.

4.3.10 Der *Kombinieren*-Befehl



Dieser Befehl fasst wie das Gruppieren mehrere Objekte zu einem zusammen. Der Unterschied zum ***Gruppieren***-Befehl besteht darin, dass nun die gewählten Objekte nicht mehr als einzelne isoliert nebeneinander stehende Objekte betrachtet werden.
Lassen Sie uns diese Tatsache an einem Beispiel noch einmal verdeutlichen.
Sie haben zwei unterschiedlich große Quadrate erzeugt, von denen das Kleinere im Großen vollständig enthalten ist. Um zu erreichen, dass im Vollfarbenmodus die Fläche des kleineren Quadrats durchsichtig erscheint, kombinieren Sie die beiden Quadrate, nachdem Sie diese vorher markiert haben. Das Größere der beiden wird nun als Außenkante interpretiert und das Kleinere als Innenkante. Der Bereich zwischen den

beiden Kanten wird mit der in der Layerbox angewählten Farbe gefüllt. In der Mitte verbleibt ein Loch in der Größe des kleineren Quadrats.

4.3.11 Der *Kombination auflösen*-Befehl



Mit diesem Befehl lösen Sie eine Kombination wieder auf. Das Programm behandelt die Kombinationsobjekte danach wieder als Einzelobjekte.

4.3.12 Die *Füllung*-Funktion

Mit dieser Funktion können Vektorobjekte und Textblöcke mit Füllungen versehen werden.

Ohne
Alle Füllungen, bzw. Füllbitmaps des markierten Objektes werden entfernt. Nur der Umriss der Objekte, in der vorher zugewiesen Layerfarbe, bleibt erhalten.

Der ***Farbverlauf…***-Befehl
Dieser Befehl öffnet einen Dialog über den das Aussehen der Farbverlaufsfüllungen, von geschlossenen Kurven, Textobjekten oder Kombinationen festgelegt werden kann.

Der ***Bitmap…***-Befehl
Betätigen dieser Schaltfläche öffnet einen Dialog über den Objekte mit Bitmaps gefüllt werden können.
Zur Bearbeitung der Füllbitmaps steht Ihnen eine Vielzahl von Funktionen zur Verfügung.

Der ***Layerfarbe…***-Befehl
Dieser Befehl entfernt alle Füllungen und stellt das Objekt in der Layerfarbe in der es erstellt wurde dar.

4.3.13 Die *Umriss*-Funktion

Über diese Funktion können Objekte mit Stiftattributen (Stiftbreite, Farbe, …) versehen werden, Haarlinien erzeugt und Stiftattribute entfernt werden.

Der ***Ohne***-Befehl
Dieser Befehl entfernt alle Stiftattribute des markierten Objektes und stellt es in der Layerfarbe in der es erstellt wurde dar.

Der ***Haarlinie***-Befehl
Dieser Befehl weist dem markierten Objekt eine Haarlinie, in der geraden aktiven Layerfarbe zu.

Die ***Attribute***-Funktion
Über den Stiftattribute-Dialog kann der Umrissstift von Kurven, Kombinationen oder Textobjekten gestaltet werden. Umrissstifte

werden beim Zeichnen der Objektkontur im Vollflächen-Modus dargestellt.

Der ***Layerfarbe…***-Befehl
Dieser Befehl weist dem Objektumriss die selektierte Layerfarbe zu.

Hinweis: Auf die Darstellung der Objekte im Umrissmodus (F9) haben die Stiftattribute keinen Einfluss. Hier werden die Konturen der Objekte mit einer einfachen Umrisslinie in der Layerfarbe gezeichnet.

4.3.14 Der *Bitmap maskieren*-Befehl

Diese Funktion füllt ein Objekt bzw. eine Kombination mit einem dahinter liegenden Bitmap.
Bringen Sie zunächst das Objekt in die gewünschte Position über dem Bitmap. Selektieren Sie dann das Bitmap und das zu füllende Objekt und aktivieren Sie ***Bitmap maskieren***.

4.3.15 Der *Perspektive*-Befehl

Der Perspektive Befehl dient zur Erzielung von besonderen visuellen Effekten.
Mit dieser Funktion können Sie eine exakte perspektivische Darstellung erreichen. Für perspektivische Darstellungen sind Ein- oder Zweipunktperspektiven möglich.
Bei Einpunktperspektiven wird der dreidimensionale Effekt durch Verkürzen einer Seite hervorgerufen. Die verkürzte Seite scheint dabei im Hintergrund zu liegen. Werden zwei Seiten verkürzt, entsteht der Eindruck einer Verwindung der Objekte im Raum.

Neue Perspektive
Wenn Sie die Option aktiviert haben, dann wird um die Objekte ein Begrenzungsrahmen mit Perspektiv-Anfassern angezeigt. Die quadratischen Anfasser sind zunächst nicht gefüllt. Markieren Sie den passenden Anfasser - er ist anschließend schwarz gefüllt - und verändern Sie die Perspektive, wie gewünscht. Solange Sie sich in dieser Option befinden werden die Perspektivobjekte blau gestrichelt angezeigt.

Andere Funktionen, wie z. B. Outline oder Hülle, sind nicht aktivierbar solange die Perspektivobjekte gestrichelt angezeigt werden. Um zu überprüfen, ob das Ergebnis Ihren Wünschen entspricht wird der ***Perspektive festsetzen***-Befehl verwendet. Alle Perspektivobjekte sind jetzt wieder zur Weiterbearbeitung "freigegeben".

Hinweis: Nach dem einmaligen Druck auf die LEERTASTE oder dem Knotenbearbeitungswerkzeug kann diese Perspektive jederzeit verändert werden. Nachdem die Perspektive jedoch festgesetzt wurde, ist eine Bearbeitung dieser Perspektive nicht mehr möglich.

Perspektive festsetzen
Diese Option ist dann anzuwählen, wenn Sie an der Perspektive selbst

nichts mehr ändern wollen, sondern die Perspektivgruppe weiterverarbeitet werden soll.

Perspektive aufheben
Diese Option stellt den ursprünglichen Zustand vor der Änderung der Perspektive wieder her. Wurde zwischenzeitlich die Perspektive festgesetzt, dann wird die Perspektive bis zu diesem Punkt zurückgeführt.

4.3.16 Der *Hülle*-Befehl

Mit dieser Funktion können Sie ebenfalls interessante grafische Effekte erreichen.
Eine Verformung der „Hülle" bewirkt gleichzeitig eine Verformung der eingeschlossenen Objekte. Dabei spielt es keine Rolle, ob die eingeschlossenen Objekte grafische- oder Text-Objekte sind. Die Hülle stellt man sich am besten als eine gummiartige Masse vor, die sich beliebig dehnen und drücken lässt. Es gibt vier verschiedene Hüllentypen, mit denen Sie ein Hüllobjekt auf unterschiedliche Art und Weise verformen können.

Die ersten 3 Hülltypen (Gerade, Bogen und Kurven) verwenden Sie für die Veränderung der Form an einer oder mehreren Seiten. Die Veränderung der Hülle ist dabei insgesamt regelmäßig. Mit dem vierten Hülltyp (frei) kann eine völlig unregelmäßige, freie Form erzeugt werden.

Hinweis: Mittels der UMSCHALT-Taste können Sie mehr als einen der Anfasser markieren und gleichzeitig bewegen. Das Gleiche erreichen Sie, indem Sie eine so genannte Markise um die zu markierenden Punkte ziehen. Markierte Anfasser sind daran zu erkennen, dass sie gefüllt sind.

Neue Hülle
Mit dieser Option können Sie Objekten einen weiteren Hüllentyp zuweisen. Somit ergeben sich interessante zusätzliche Verformungsmöglichkeiten.

Hülle festsetzen
Diese Option ist dann anzuwählen, wenn Sie an der Hülle selbst nichts mehr ändern wollen, sondern die Hüllgruppe weiterverarbeitet werden soll.

Hülle aufheben
Diese Option stellt den ursprünglichen Zustand vor der Änderung der Hülle wieder her. Wurde zwischenzeitlich die Hülle festgesetzt, dann wird die Hülle bis zu diesem Punkt zurückgeführt.

4.3.17 Der *Blockschatten…*-Befehl

Dieser Befehl erzeugt einfache Blockschatten, wobei der horizontale und vertikale Abstand als Wert eingegeben bzw. über einen interaktiven Schatten eingestellt werden kann. Der Ziel-/Farb-Layer für den Schatten kann über eine Listbox ausgewählt werden.

Hinweis: Texte werden automatisch in Kurven gewandelt und Perspektiven und Hüllen fixiert.

Wird mehr als ein Objekt und/oder Kombinationen selektiert, wird zu jedem Objekt, welches nicht zu einer Kombination gehört, der Schatten separat berechnet. Kombinationen werden automatisch verschmolzen, sowohl die Originale, als auch der daraus berechnete Schatten.
Der Schatten von Kombinationen wird kombiniert, und die Schatten aller ausgewählten Objekte werden am Schluss gruppiert.

4.3.18 Der *Zeichnen*-Befehl

In diesem Menü sind die Werkzeuge zusammengefasst, mit denen Sie grafische Objekte erzeugen können. Alle Werkzeuge können über die Toolbox oder den Menüpunkt Zeichnen im ***Objekt***-Menü aktiviert werden.

Der Linie-Modus
Dieser Befehl aktiviert den Modus zum Zeichnen von Linien. Der Mauscursor nimmt nun die Form eines Kreuzes mit einer rechts unten angezeigten Linie an.

Zum Zeichnen von Linien stehen Ihnen zwei Modi zur Verfügung:

1. „Geschlossene" Linien
Geschlossene Linien erzeugen Sie, indem Sie die linke Maustaste beim Zeichnen der Linien gedrückt halten. Eine Linie beenden Sie, indem Sie die linke Maustaste loslassen.
Falls der Mauscursor über einem Endpunkt einer Linie steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form. Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert.
Es kann nun mit einem der vier folgenden Modi weitergezeichnet werden:
Zeichnen, Bogen, Digi-Modus, Freihand

2. „Offene” Linien
Offene Linien erzeugen Sie, indem Sie, bevor Sie die Linie zeichnen einen Klick mit der linken Maustaste durchführen. Anschließend erzeugen Sie die Linie Ihren Wünschen entsprechend. Wird nun nochmals ein Klick mit der linken Maustaste durchgeführt, so wird diese Teillinie beendet und eine neue kann angeschlossen werden. Diesen Modus beenden Sie mit einem *Doppelklick* der linken Maustaste.

Hinweis: Halten Sie während des Bewegens des Mauszeigers die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann wird das Zeichnen der Gerade horizontal und vertikal eingeschränkt. Wenn Sie während des Zeichnens die STRG-Taste gedrückt halten, dann wird der Winkel der gezeichneten Geraden auf 15° Schritte beschränkt. Die Gerade bewegt sich nun um 15°, 30°, 45° usw. zu den Rändern Ihrer Arbeitsfläche.

Der Kreisbogen-Modus

Den Kreisbogen-Modus aktivieren Sie, indem Sie im Linie-Modus die rechte Maustaste betätigen und hier den entsprechenden Menüpunkt auswählen. Beim Zeichnen im Bogenmaß wird nach dem Setzen des zweiten Kurvenpunktes die aus dem ersten, zweiten und aktuellen Cursorpunkt berechnete Kurve gezeichnet. Ein Klick mit der linken Maustaste setzt den Bogen.
Falls der Mauscursor über einem Endpunkt eines Kreisbogen steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form. Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert.
Es kann nun mit einem der vier folgenden Modi weitergezeichnet werden:
Zeichnen, Bogen, Digi-Modus, Freihand.

Der Rechteck-Modus
Sie haben auf den Rechteck-Modus umgeschaltet und bewegen den Mauszeiger auf dem Desktop zu einer beliebigen Ecke des gewünschten Rechtecks.
Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt, während Sie den Mauszeiger zur diagonal gegenüberliegenden Ecke bewegen. Wenn Sie die Maustaste loslassen erscheint das Rechteck.

*Hinweis: Halten Sie, während Sie ein Rechteck zeichnen, die UMSCHALT-Taste gedrückt, so handelt es sich bei dem ersten ausgewählten Punkt um den Mittelpunkt des Rechtecks. Halten Sie, während Sie das Rechteck zeichnen, die STRG-Taste gedrückt, wird mit der Mausbewegung automatisch ein **Quadrat** gezeichnet. Beim gleichzeitigen Drücken von UMSCHALT- und STRG-Taste wird ein zentriertes Quadrat gezeichnet. Für das Zeichnen des Objekts ist der Zustand der Tasten (gedrückt oder nicht gedrückt) beim Loslassen der Maustaste von Bedeutung.*

Der Kreis-Modus
Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von Ellipsen und Kreisen. In diesem Modus ziehen Sie eine Box auf, in welche die Ellipse eingepasst wird. Wählen Sie also mit der Maus zuerst einen Eckpunkt der aufzuziehenden Box.

Hinweis: Der erste gezeichnete Punkt ist kein Punkt der Ellipse. Das Drücken der UMSCHALT-Taste bewirkt, dass es sich bei dem Anfangspunkt um den Mittelpunkt der Ellipse handelt.
*Das Drücken der STRG-Taste lässt nur das Zeichnen eines **Kreises** zu. Das gleichzeitige Drücken beider Tasten bewirkt, dass ein zentrierter Kreis gezeichnet wird.*

Der Digitalisier-Modus
Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Nachdigitalisieren von Bitmap-Vorlagen.
Das Umschalten zwischen den **Modi Linie, Bogen, Digi-Modus oder Freihand** über das rechte Mausmenü, die Pfeiltasten Ihrer Tastatur oder die Toolbox, erleichtert Ihnen die Nachbearbeitung von Bildern erheblich.

Belegung der Pfeiltasten:

Links --> **Linie**-Modus
Rechts --> **Kreisbogen**-Modus
Hoch --> **Freihand**-Modus
Runter --> **Digitalisier**-Modus

Sind offene Objekte gezeichnet worden, so können diese über das rechte Mausmenü und hier den Menüpunkt ***Schließen*** geschlossen werden.

Hinweis. Mit dieser Variante können alle gezeichneten Objekte geschlossen werden, unabhängig davon wie groß der Abstand zwischen dem Anfangspunkt des zuerst gezeichneten und dem Endpunkt des zuletzt gezeichneten Objektes ist.

Eine andere Möglichkeit offene Objekte, die gezeichnet wurden zu schließen, ist die Folgende:

Zeichnen Sie ein offenes Objekt. Bewegen Sie den Endpunkt des zuletzt gezeichneten Objektes mit der Maus in die Nähe des Anfangspunktes des zuerst gezeichneten Objektes. Sie sehen, dass der Mauscursor sein Aussehen verändert. Lassen Sie die Maus an dieser Stelle los, so wird das Objekt geschlossen.
Falls der Mauscursor über einem Endpunkt einer Digi-Kurve/Linie steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form. Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert. Es kann nun mit einem der vier Modi ***Zeichnen, Bogen, Digi-Modus, Freihand*** weitergezeichnet werden.

Der Freihandzeichnen-Modus
Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von beliebigen Linien, Kurven oder Objekten. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und erstellen Sie das Objekt Ihrer Wahl. Lassen Sie die linke Maustaste los um das Objekt zu beenden. Falls der Mauscursor über einem Endpunkt einer Digi-Kurve/Linie steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form.
Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert. Es kann nun mit einem der vier folgenden Modi weitergezeichnet werden: ***Zeichnen, Bogen, Digi-Modus, Freihand***.

Symmetrisches Objekt…
Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von Polygonen (Vielecke) und symmetrischen Objekten wie z. B. Sterne.

Passermarke
Mit dieser Option können Sie Passermarken als Applizierhilfe in Ihre Grafik platzieren. Diese Funktion ermöglicht, das passgenaue Montieren der farbseparierten Schneidejobs. Aktivieren Sie dazu diesen Befehl und klicken Sie die Passermarke an die gewünschten Positionen. Passermarken werden

layerneutral (farbneutral) mitgeschnitten.

Bohrungen
Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, vordefinierte Bohrungslöcher in die Grafik einzufügen.

Hinweis: Diese Funktion ist nur von Bedeutung, wenn Sie einen Flachbettplotter mit Fräseinrichtung oder eine Fräse besitzen.

4.3.19 Der *Ausrichten*-Befehl

R

Mit dieser Funktion werden markierte Objekte ausgerichtet. Sie können Objekte sowohl horizontal als auch vertikal ausrichten. Dabei werden die Objekte so angeordnet, dass Sie entweder zentriert oder aber an der gewünschten Seite ausgerichtet werden.
Zusätzlich können die Objekte im gleichen Abstand angeordnet werden, so dass ein gleichmäßiges Erscheinungsbild erreicht wird. Ebenso ist es möglich, alle Objekte sowohl horizontal als auch vertikal auf der Arbeitsfläche zu zentrieren.

Hinweis: Diese Option ist nur dann aktivierbar, wenn Sie mindestens zwei Objekte markiert haben.

4.3.20 Der *Sortierung mit Simulation…*-Befehl

STRG+F10

Dieser Befehl öffnet die Objekt Sortierungs-Funktion, mit der die Ausgabe-Reihenfolge und Drehrichtung der Objekte festgelegt werden kann. Die Sortierung kann layerabhängig oder -unabhängig durchgeführt werden. Ebenso kann die Vorzugsrichtung der Sortierung festgelegt werden.
In einem Vorschaufenster wird die Ausgabe der Objekte grafisch simuliert; hier können auch die Verfahrwege des Werkzeugkopfes skizziert werden. Die Simulation kann beliebig oft durchgeführt werden, ohne dass die Originalobjekte verändert werden.

4.3.21 Der *Manuelle Sortierung…*-Befehl



Dieser Befehl ermöglicht eine manuelle Objekt-Sortierung. Für jedes einzelne Ausgabe-Objekt kann die Reihenfolge und die Drehrichtung festgelegt werden. Dies kann für jeden Layer durchgeführt werden. Im Vorschaufenster werden die Objekte mit dem Mauscursor in die gewünschte Reihenfolge geklickt. Alternativ können die Objekte auch dadurch sortiert werden, indem man in der Objektliste klickt. Die sortierten Objekte werden blau gestrichelt dargestellt.

4.3.22 Der *Im Uhrzeigersinn*-Befehl

>

Dieser Befehl setzt die Drehrichtung der markierten Objekte auf Uhrzeigersinn.

Hinweis: Diese Funktion ist nur in Verbindung mit angeschlossener Fräse oder Graviermaschine von Bedeutung

4.3.23 Der *Gegen den Uhrzeigersinn*-Befehl



Dieser Befehl setzt die Drehrichtung der markierten Objekte auf Gegenuhrzeigersinn.

Hinweis: Dieser Befehl ist ebenso wie der vorhergehende nur in Verbindung mit Fräsapplikationen von Bedeutung.

4.3.24 Der *Schließen*-Befehl

UMSCH+S

Mit diesem Befehl können Sie offene Objekte schließen. In der Statuszeile wird Ihnen angezeigt, ob ein Objekt eine offene Strecke darstellt oder nicht. Zum Schließen markieren Sie das Objekt und wenden diesen Befehl an.

4.3.25 Der *Öffnen*-Befehl



Mit diesem Befehl können geschlossene Objekte geöffnet werden.

*Hinweis: Der Menüpunkt **Öffnen** entspricht der **Trennen**-Funktion im Knoten-Werkzeug.*

4.3.26 Der *Verrunden*-Befehl



Der ***Verrunden***-Befehl dient dazu, Knotenpunkte mit einem frei definierbaren Radius abzurunden.
Die Verrundung kann dabei nach innen oder nach außen erzeugt werden. Ebenso kann die Verrundung das ganze Objekt betreffen oder nur einzelne selektierte Knoten.

Hinweis: Diese Funktion kann auch zum Verrunden von Schriften eingesetzt werden.

4.3.27 Der *Knoten reduzieren*-Befehl

Dieser Befehl eliminiert überflüssige und aufeinander liegende Knotenpunkte eines Objektes. Bei Geraden werden Knoten, die auf der Geraden und zwischen den Endpunkten der Gerade liegen automatisch entfernt. Die Reduktion von Knoten verringert die Komplexität von Objekten.

4.3.28 Der *Zur Clipart-Gruppe hinzufügen*-Befehl

Dieser Befehl fügt ein markiertes Objekt in die gerade aktive Clipart-Gruppe des Clipart-Managers ein.

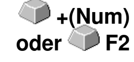
4.3.29 Der *Eigenschaften…*-Befehl

Umsch + F10

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet einen Dialog, in welchem die Objekteigenschaften eines markierten Objektes angezeigt werden. Ist mehr als ein Objekt markiert, so werden die Koordinaten der Boundingbox dieser Objekte angegeben, sowie deren Mittelpunkt. Mit dem ***Selektion***-Button wird die Objekt-Funktion aktiviert. Der ***Statistik***-Button öffnet die Objekt-Statistik, die Auskunft über Anzahl und Art der verwendeten Objekte Auskunft gibt.

4.4 Das *Ansicht*-Menü

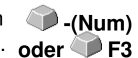
4.4.1 Der *Vergrößern*-Befehl



Wählen Sie diese Funktion aus, so ändert sich der Mauszeiger in eine Lupe mit einem Pluszeichen im Innern. Sie können jetzt mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste einen Bereich auswählen, der gezoomt werden soll. Der ausgewählte Bereich wird anschließend im Programmfenster maximal vergrößert dargestellt.

Hinweis: Ein Piepton des Rechnerlautsprechers informiert Sie darüber, dass die maximale Zoomstufe erreicht ist.

4.4.2 Der *Verkleinern*-Befehl



Diese Funktion verkleinert Arbeitsfläche schrittweise. Wurde zuvor mehrfach vergrößert, dann werden die einzelnen Zoomschritte rückwärts durchgeführt.

4.4.3 Der *Ganze Seite*-Befehl



Wählen Sie diese Funktion aus, damit die gesamte zur Verfügung stehende Arbeitsfläche angezeigt wird.

4.4.4 Der *Alles zeigen*-Befehl



Diese Funktion verändert die Darstellung der Vektorzeichnung so, dass alle Objekte in dem Programmfenster zu sehen sind. Der Ausschnitt wird so gewählt, dass es sich dabei um die größtmögliche Darstellung der Grafik handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.

Hinweis: Halten Sie während des Aufrufs dieses Befehls die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann werden lediglich die markierten Objekte

maximal gezoomt.

4.4.5 Der *Selektierte Objekte zeigen*-Befehl



Wird dieser Befehl aktiviert, werden nur die auf der Arbeitsfläche markierten Objekte größtmöglich dargestellt.

4.4.6 Der *Ganz nach vorne setzen*-Befehl



Haben Sie mehrere Objekte übereinander angeordnet, ermöglichen Ihnen die folgenden Befehle die Lage der Objekte zueinander zu verändern.
Mit dem ***Ganz nach vorne***-Befehl wird das markierte Objekt an die oberste Stelle, auf die anderen Objekte drauf, gelegt.

4.4.7 Der *Ganz nach hinten setzen*-Befehl



Mit diesem Befehl setzen Sie das markierte Objekt unter bzw. hinter alle anderen Objekte.

4.4.8 Der *Eins nach vorne setzen*-Befehl



Dieser Befehl setzt das markierte Objekt in der Ansicht weiter nach vorne.

4.4.9 Der *Eins nach hinten setzen*-Befehl



Mit diesem Befehl setzen Sie das markierte Objekt weiter nach unten und damit in der Ansicht nach hinten.

4.4.10 Der *Reihenfolge umkehren*-Befehl



Die Reihenfolge der Objekte im Stapel wird umgekehrt. Was oben lag liegt anschließend unten und umgekehrt. Das gilt auch für alle dazwischenliegenden Objekte.

4.4.11 Der *Reihenfolge ändern*-Befehl



Mit diesem Befehl können Sie die Reihenfolge der Ansicht der Objekte interaktiv verändern, in dem Sie die Objekte nacheinander, in der gewünschten Reihenfolge, anklicken.

4.4.12 Der *Umrissmodus*-Befehl



Dieser Befehl schaltet die Ansicht der Arbeitsfläche in den Umrissmodus, d. h. es werden nur der Konturen der Objekte angezeigt.

4.4.13 Der *Erweiterte Darstellung*-Befehl



Dieser Befehl sorgt dafür, dass die möglichst beste Objektdarstellung (geglättete Konturen) erzeugt wird.

Hinweis: Er verlangsamt die Verarbeitungsgeschwindigkeit und sollte deshalb nur zur Endkontrolle oder Präsentation verwendet werden

4.4.14 Der *Immer im Vordergrund*-Befehl



Das EuroCUT-Fenster bleibt immer im Vordergrund.

Hinweis: Dieser Menüpunkt ist nur dann aktiv, wenn das EuroCUT-Fenster sich im Teilbildmodus befindet.

4.4.15 Der *Fenster aktualisieren*-Befehl

STRG+W

Mit dieser Funktion wird der Inhalt des sichtbaren Fensters neu aufgebaut, ohne etwas an der Größe oder dem gewählten Ausschnitt zu ändern.

Hinweis: Benutzen Sie diesen Befehl dann, wenn Objekte auf dem Bildschirm sichtbar sind, die nicht mit der Zeigefunktion angewählt werden können oder Darstellungsfehler anderen Art auftreten.

4.5 Das *Werkzeuge*-Menü

4.5.1 Die *Vektorisieren…*-Funktion



Haben Sie diese Funktion aktiviert, gelangen Sie in das in EuroCUT integrierte Vektorisierungsprogramm mit dem Sie eingescannte Bitmaps in Vektoren wandeln.

Hinweis: Bitmaps können nicht geschnitten werden, da Sie nur aus einzelnen Bildpunkten bestehen, die von der Optik des Scanners erkannt worden sind. Zum Schneiden, Fräsen, Rillen usw. müssen solche Pixelgrafiken erst in Vektorgrafiken umgewandelt werden.

4.5.2 Die *Revektorisieren*-Funktion

UMSCH+V

Diese Option kann den Vektorisierungsvorgang erheblich beschleunigen. Sie ist immer dann sinnvoll anzuwenden, wenn man die besten Parameter für die Vektorisierung herausfinden möchte. Die unterschiedlichen Ergebnisse sollte man in unterschiedliche Farblayer legen, so kann man leichter die nicht geeigneten Ergebnisse später entfernen. Bei der Wiederholung wird die interne für den Vektorisiervorgang erzeugte Bitmap benutzt und nicht die Originalbitmap, die auf der Arbeitsfläche liegt.

Hinweis: Wurde die Originalbitmap zwischenzeitlich verändert, dann muss der Vektorisieren-Befehl angewendet werden.

4.5.3 Die *Mit Farbzuordnung*-Funktion


K

Dieser Befehl ermöglicht eine Zuordnung bzw. Reduktion von Farben **vor** der Vektorisierung. Die Farbzuordnung erfolgt manuell und nicht automatisch.

4.5.4 Die *Konturlinie…*-Funktion


K

Mit der ***Konturlinie***-Funktion wird der äußere Rand beliebig vieler Objekte errechnet und mit einer Umrisslinie versehen. Im Gegensatz zur Outline können mit diesem Werkzeug auch Bitmaps konturiert werden. Überdies wird nicht jedes einzelne Objekt umrandet, stattdessen wird versucht, möglichst nur eine Kontur zu finden, die alle selektierten Objekte umfasst. Diese Funktion eignet sich daher besonders zum Erstellen von Schnittlinien um Aufkleber. Die Objekte des Aufklebers können beliebig zusammengestellt werden. Anschließend wird mit dem hier beschriebenen Werkzeug der Umriss des Aufklebers im gewünschten Abstand berechnet. Die so erstellte Konturlinie kann später zum Ausschneiden des gedruckten Aufklebers verwendet werden

4.5.5 Die *PhotoCut…*-Funktion

Diese Funktion erzeugt Vektoren aus Bitmaps. PhotoCUT berechnet aus Windows Bitmap-Dateien (*.BMP, *.PCX, *.TIF) Rasterstreifen oder Muster, die mit einem Schneideplotter oder einem ähnlichen Gerät ausgegeben werden können. Das Bild wird in logische Pixel aufgeteilt und der durchschnittliche Grauwert für jedes dieser logischen Pixel ermittelt. Es entsteht also ein Bild, das weniger Pixel hat als das Original. Aus diesem Bild werden dann horizontale oder vertikale Streifen, Kreise, Quadrate, …erzeugt, deren Breite proportional zum Grauwert an der entsprechenden Stelle ist.

siehe Kapitel 6.22: Die *PhotoCUT*-Funktion

4.5.6 Der *Clipart Manager…*-Befehl


C und UMSCH C

Dieser Befehl startet den ***Clipart-Manager*** ***siehe Kapitel 6.2: Der Clipart-Manager***. Er ermöglicht das Anlegen, das Ändern und die Auswahl von Clipart-Gruppen. Mit der „C”-TASTE wird die Clipart-Box geöffnet und geschlossen.

4.5.7 Der *Programm einfügen…*-Befehl

Mit diesem können Sie ein fremdes Programm - fremd i. S. v. kein EUROSYSTEMS-Programm - mit in die Menüstruktur von EuroCUT einbinden. Der Vorteil dieser Möglichkeit liegt darin, dass Sie die Oberfläche zum Starten von anderen Programmen nicht verlassen müssen

4.5.8 Der *Programmliste bearbeiten…*-Befehl

Mittels dieses Befehls können bestehende Programmeinträge geändert oder gelöscht werden.

Hinweis: Dieser Menübefehl bezieht sich nur auf die zusätzlich zur Menüstruktur eingefügten Programme

4.5.9 Der *Justiermarken setzen*-Befehl



Dieser Befehl setzt automatisch Justiermarken um die selektierten Objekte. Art, Größe und Position bzgl. des selektierten Objekts werden im ***Einstellungen/Grundeinstellungen/Passer-/Justiermarken***-Menü voreingestellt.

Hinweis: Die Marken liegen in keinem Layer, werden immer schwarz dargestellt, behalten die Skalierung und ihre Größe bei und werden beim Anlegen gruppiert.

siehe Kapitel 4.8.1.5: Das *Passer-/Justiermarken…*-Setup

4.5.10 Der *Messen*-Befehl



Mit der Funktion Messen kann eine beliebige Strecke vermessen, skaliert, rotiert und bemaßt werden. Haben Sie diesen Befehl aktiviert, ändert sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz. Er wird dann auf den Anfangspunkt der zu vermessenden Strecke gesetzt und die linke Maustaste gedrückt und festgehalten. Dann wird der Mauszeiger auf das Ende der zu messenden Strecke bewegt und die linke Maustaste losgelassen. Mit gedrückter UMSCHALT-Taste messen Sie nur horizontale und vertikale Entfernungen. Nun wird in einem Dialogfeld das Ergebnis der Messung angezeigt und kann verändert werden.

Hinweis: Die Änderung der Größe wird proportional auf alle selektierten Objekte angewandt. Beim Rotieren von Bitmaps vergrößert sich die Grundfläche des Bitmaps, aber nicht die im Bitmap dargestellten Objekte.

4.5.11 Die *Folienoptimierung…*-Funktion

Die Folienoptimierung sorgt dafür, dass alle Objekte so angeordnet werden, dass sie möglichst wenig Platz auf der Folie einnehmen. Durch Drehung oder nicht Drehung von Objekten wird dafür gesorgt, dass der Materialverbrauch verringert werden kann.

4.5.12 Der *Anfahrfahnen*-Befehl

Beim Fräsen oder Laserschneiden kommt es häufig vor, dass am Startpunkt eines Objektes Eintauchspuren sichtbar sind. Damit die Qualität der zu fräsenden Objekte davon nicht beeinträchtigt wird, kann der Startpunkt an eine Stelle außerhalb des Objekts verlegt werden. Diese Aufgabe wird vom ***Anfahrfahnen***-Befehl durchgeführt.

Das Plugin kann automatisch oder manuell angewendet werden.
Automatisch: An alle selektierten Objekte wird eine Anfahrfahne hinzugefügt. Dabei werden „Ecken" als Einfügepunkt bevorzugt.
Manuell: Im Knotenmodus kann eine Anfahrfahne über das Kontextmenü an den selektierten Knoten gelegt werden.

4.5.13 Der *Fräsen/Ausräumen*-Befehl

F

Dieser Befehl aktiviert - falls lizenziert - die Fräsapplikation. Er ermöglicht Schraffuren, Multi-Inlines und Fräserradiuskorrekturen. Optional können die Verbindungslinien mit ausgegeben werden.

4.5.14 Die *Outline*-Funktion

O

Diese Funktion erzeugt eine Kontur mit einem frei wählbaren Abstand um ein Vektorobjekt und wird meistens eingesetzt zur Konturierung von Textobjekten. Die Farbe des Ziellayers kann vorausgewählt werden. ***Inline,*** die Umkehrfunktion, erzeugt eine innen liegende Kontur. ***„Outline & Inline"*** kombiniert erzeugt eine geschlossene Kontur in der vorausgewählten Stärke.

Hinweis: Im Unterschied zur Konturlinie wird bei kombinierten Objekten gleichzeitig auch eine Innenkontur erzeugt. Diese Funktion ist auch nicht zu verwechseln mit einem Umrissstift, der nur ein Zeichenattribut ist und kein Vektorobjekt.

4.5.15 Der *Verschmelzen*-Befehl

W

Die Verschmelz-Funktionen ***Manuell, Automatisch, Trimmen, offenes Trimmen, Ausfüllen, Nach Farbe, Vollfläche*** und ***Siebdruck*** sorgen dafür, dass sich überlagernde Objektteile, welche die Folie zerschneiden würden, eliminiert und verbunden werden.

4.5.16 Der *Seriennummern*-Befehl

Mit diesem Befehl können manuell, automatisch und aus Tabellen Serien von Texten oder Ziffern erzeugt werden.

Hinweis: Den zu ersetzenden Textobjekten muss zuerst eine Platzhalterbezeichnung gegeben werden. Dies geschieht indem man einem Textblock mit der F8-TASTE in die Schnellansicht für Textblöcke wechselt und dann im Eigenschaften…-Kontextmenü im Feld „Platzhalter-Eigenschaften/Bezeichnung" einen beliebigen Namen vergibt.

siehe Kapitel 6.11: Die Seriennummern-Funktion

4.6 Das *Bild*-Menü

Dieses Menü enthält Funktionen zur Bearbeitung und Retusche von Bildern und Photos.

4.6.1 Der *Farben reduzieren…*-Befehl

Diese Option reduziert die Anzahl der Farben eines gescannten Bildes. Die Farbanzahl kann von 1 Bit (2 Farben) bis zu 32 Bit (4,2 Mrd. Farben]) eingestellt werden. Die Datenmenge solch hoher Farbtiefen ist entsprechend hoch und erfordert ein Höchstmaß an Rechenleistung. Wenn Sie Ihren Rechner effizient einsetzen möchten ist eine Farbreduktion unerlässlich. Auch werden für das Folienschneiden keine so hohen Farbtiefen benötigt.

4.6.2 Der *Posterize…*-Befehl

Diese Funktion führt eine Reduktion auf eine beliebige Anzahl von Farbtönen pro Farbebene.
Maximal gültige Werte für Farbtöne pro Farbebene sind 2 - 64.

4.6.3 Der *Graustufen…*-Befehl

Diese Option wandelt ein Farbbild in ein Graustufenbild mit maximal 256 Graustufen.

4.6.4 Der *Invertieren…*-Befehl

Der ***Invertieren (Umkehren)***-Befehl erzeugt das Negativ eines Bildes. Mit dieser Option können Sie ein Positiv eines gescannten Bildes in ein Negativ wandeln und umgekehrt. Dabei wird der Helligkeitswert eines jeden Pixels auf den entgegengesetzten Wert der Farbtabelle gesetzt, z. B. 0 wird zu 255 oder 50 zu 205.

4.6.5 Der *Überblenden*-Befehl

Mit diesem Befehl können Effekte erzeugt werden. Beide Bilder werden miteinander verbunden. Die besten Effekte werden erzielt, wenn z. B. ein Farbverlauf von hell nach dunkel in einer zum Firmenlogo passenden Farbe und ein Firmenlogo mit konträren Farben genommen werden.

Hinweis: Vorrausetzung, dass dieser Befehl aktiv geschaltet wird, ist das zwei Bilder auf der Arbeitsfläche liegen und markiert sind.

4.6.6 Der *Kontrast…*-Befehl

Durch die Regulierung des Kontrasts werden Lichter, Mitteltöne und Schatten im Bild entweder deutlicher oder weniger deutlich voneinander abgegrenzt.

4.6.7 Der *Helligkeit…*-Befehl

Der Helligkeitsbefehl hellt oder dunkelt das Bild insgesamt auf. Helligkeit beschreibt die Unterschiede in der Intensität des Lichtes, das von einem Bild reflektiert oder absorbiert wird.

4.6.8 Der *Sättigung…*-Befehl

Mit diesem Befehl kann die Intensität von Farben oder Farbtönen angepasst werden.

4.6.9 Der *Schärfe…*-Befehl

Mit dieser Funktion kann die Schärfe von Bitmaps erhöht werden, indem die Ränder der Pixel zuerst lokalisiert werden und dann der Toleranzgrad für die Hintergrundpixel über den Schieberegler (Werte zwischen -100 % und +100 % sind möglich) eingestellt wird.
Ergebnis: Der Kontrast der Ränder wird verstärkt.

4.6.10 Der *Gammakorrektur…*-Befehl

Die Gammakorrektur ist eine Methode zur Farbstufenkorrektur, bei der die Wahrnehmung des menschlichen Auges bei angrenzenden Flächen unterschiedlicher Farbe berücksichtigt wird.
Die Gammakorrektur wirkt sich in erster Linie auf die Mitteltöne der Zeichnungen aus.
Die Einstellung der Gammawerte erfolgt über einen Schieberegler. Werte von 0,01 bis 4,99 sind einstellbar.
Ergebnis: Mit der Anpassung des Gammawertes können Details aus Zeichnungen mit geringem Kontrast herausgearbeitet werden.

4.6.11 Der *Relief…*-Befehl

Dieser Filter erzeugt einen reliefartigen, dreidimensionalen Effekt. Vergleichen kann man diesen Effekt mit einer getriebenen Metallplatte. Bildbereiche werden erhöht oder vertieft gezeichnet.

Variationen dieses Effektes ergeben sich durch die Auswahl unterschiedlicher „Himmelsrichtungen”.

4.6.12 Der *Konvertieren in Bitmap*-Befehl

Mit diesem Befehl können alle selektierten Objekte in ein Bitmap mit definierbarer Auflösung und Farbtiefe gewandelt werden.

Hinweis: Es ist darauf zu achten, dass die Auflösung nicht zu hoch gewählt wird, da ansonsten riesige Dateigrößen erzeugt werden.

4.6.13 Der *Region ausschneiden*-Befehl

Der ***Region ausschneiden***-Befehl eignet sich sehr gut zum Vektorisieren von Teilausschnitten. Sie haben ein Bitmap vorliegen und wollen daraus nur einen Schriftzug zur Weiterverarbeitung benutzen. Legen Sie ein Objekt, z. B. einen Kreis oder ein Rechteck, jede beliebige Form ist möglich, über den benötigten Ausschnitt des Bitmaps.
Markieren Sie beide Objekte, aktivieren Sie den ***Region ausschneiden***-Befehl und ziehen das Objekt auf eine beliebige Position der Arbeitsfläche. Dieser Ausschnitt steht Ihnen jetzt zur Weiterbearbeitung zur Verfügung.

4.6.14 Der *Eigenschaften…*-Befehl

Angezeigt wird der Speicherbedarf des Bitmaps im Arbeitsspeicher, sowie die verwendete Farbtiefe.

Hinweis: Mit diesem Befehl kann außerdem die Pixelanzahl eines Bildes erhöht werden. Eine Erhöhung der Pixelanzahl hat zur Folge, dass die resultierende Bildgröße sich entsprechend der zunehmenden Pixelanzahl erhöht.

4.7 Das Text-Menü

4.7.1 Der *Text eingeben*-Befehl

Wird dieser Befehl aktiviert, so wechselt der Mauscursor in ein großes „T” und die Texteingabe kann erfolgen.
Dasselbe erreichen Sie, indem Sie den Mauscursor an der Stelle der Arbeitsfläche positionieren, an welcher später der Text erscheinen soll und einmal die linke Maustaste betätigen

T

4.7.2 Der *Text bearbeiten…*-Befehl



Mit diesem Menüpunkt wird die Textbox aufgerufen.

Hinweis: Haben Sie den Text zu Kurven gewandelt, kann er nicht mehr im Texteditor bearbeitet werden. Der ***Text in Kurven***-Befehl hat aus dem Textblock eine Grafik generiert. Mit Hilfe der Rückgängig-Funktion können Sie diesen Vorgang - unmittelbar nach dem Wandeln - wieder rückgängig machen.

4.7.3 Der *Textbox…*-Befehl



Dieser Befehl öffnet die [[P]-Textbox.

siehe Kapitel 6.3: Der *Textbox*-Dialog

4.7.4 Der *Text in Kurven*-Befehl



EuroCUT verwendet so genannte Vektor- oder Outline-Fonts (nicht zu verwechseln mit der Outline-Funktion). Diese Schriften können stufenlos vergrößert und rotiert werden. Die einzelnen Buchstaben sind dabei als Folge von Vektoren definiert.

Hinweis: Wird dieser Menübefehl ausgeführt verwandelt sich der Text in ein grafisches Objekt, mit der Folge, dass die Schriftattribute des Texteditors nicht mehr anwendbar sind.

4.7.5 Der *Text in Zeilen*-Befehl

UMSCH+Z

Haben Sie im Text-Editor einen Text mit mehr als einer Zeile gesetzt, dann kann, nachdem der Text auf die Arbeitsfläche gesetzt wurde, der Textblock in einzelne Textzeilen aufgespaltet werden. Die einzelnen Textzeilen lassen sich anschließend getrennt voneinander editieren, mit neuen Schriftattributen versehen oder auf der Arbeitsfläche verschieben.

4.7.6 Der *Layout anzeigen*-Befehl



Wird dieser Befehl aktiviert, so wird der Text durch ein Rechteck mit einem Kreuz in der Mitte ersetzt. Nochmaliges Betätigen des Menüpunktes stellt den Text wieder dar.

Hinweis: Diese Option bewährt sich insbesondere bei der Verarbeitung von vielen Textobjekten. Der Neuaufbau des Bildschirms beschleunigt sich dadurch erheblich.

4.7.7 Der *TrueType Fonts benutzen*-Befehl

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, werden TrueType-Schriften in der Schriftart Auswahlliste nicht mehr angezeigt oder umgekehrt.

4.7.8 Der *Font Verwaltung*-Befehl

Font-Manager für URW BE-Schriften
Wird dieser Menüpunkt aktiviert so wird der Font-Manager für URW BE-Schriften geöffnet.

Font-Manager für Adobe Type 1-Schriften
Wird dieser Menüpunkt aktiviert so wird der Font-Manager für Adobe Type-1-Schriften geöffnet.

siehe Kapitel 7.3: Font-Manager Adobe Type1-Fonts

4.8 Das *Einstellungen…*-Menü

4.8.1 Das *Grundeinstellungen*-Menü

4.8.1.1 Das *Diverse…*-Setup

Folgende Standardvorgaben sind einstellbar:



Duplizier Abstand in X-Richtung

Gibt den Betrag an, der nach dem Erzeugen eines Duplikates zwischen dem Original und dem Duplikat an Abstand bleibt (in X-Richtung).

Duplizier Abstand in Y-Richtung

Gibt den Betrag an, der nach dem Erzeugen eines Duplikates zwischen dem Original und dem Duplikat an Abstand bleibt (in Y-Richtung).

Mit dyn.(amischer) Anpassung

Diese Option sorgt für das Ein- bzw. Abschalten einer Funktion, die die Duplizierwerte beim Duplizieren mit der rechten Maustaste als X- und Y-Abstand automatisch einträgt und verwendet.

Objekte verschieben in X-Richtung

Gibt den Betrag an, um den markierte Objekte beim Drücken der Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt bzw. verschoben werden.

Objekte verschieben in Y-Richtung

Gibt den Betrag in Y-Richtung an, um den markierte Objekte beim Drücken der Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt bzw. verschoben werden.

Hinweis: Halten Sie die UMSCHALT-Taste während der Bewegung gedrückt, so wird der Betrag der Verschiebung auf ein Zehntel reduziert. Halten Sie die UMSCHALT+STRG-Taste gedrückt, beträgt die Verschiebung ein Hundertstel der eingestellten Schrittweite.

Bemaßung

Autosave Intervall

Das Autosave Intervall gibt die Zeitdauer an, nach der Ihre Jobdaten automatisch auf Festplatte gespeichert werden. Diese Sicherungsdatei befindet sich immer im EuroCUT-Hauptverzeichnis. Ihr Name lautet immer **autosave.job**.

Max. Anzahl der zuletzt verwendeten Dateien

Der Wert gibt an wie viele zuletzt geöffnete Jobs am Ende des ***Datei***-Menüs gelistet werden

Abfrage „Datei überschreiben?” beim Speichern

Diese Option sorgt dafür, dass vor dem Speichern nachgefragt wird, ob die aktuelle Datei überschrieben werden soll.

Abfrage „Strichstärken/Farbverläufe wandeln?” vor Ausgabe

Diese Option schaltet die Abfrage, die vor der Übergabe an den Plot-Manager nachfragt, ob Strichstärken und/oder Farbverläufe gewandelt werden sollen, ein oder aus.

Max. Anzahl Rückgängig-Schritte

Bezieht sich auf die Rückgängig-Funktion im ***Bearbeiten***-Menü.

Hinweis: Diese Option ist nur einstellbar, wenn kein Job geladen ist.

Kein Undo/Redo für Bitmaps größer als ...

Für Bitmaps, die größer sind als der in diesem Feld eingetragene Wert, wird die Undo/Redo-Funktion (Rückgängig/Wiederherstellen) automatisch **abgeschaltet,** d. h. dass Operationen an diesen Bitmaps nicht mehr rückgängig gemacht werden können. Vorteil: Zeitersparnis

Grund: Der Zeitaufwand (Rechenaufwand) wird für Bitmaps ab einer bestimmten Größe zu hoch, denn für jeden Undo/Redo-Schritt muss eine Kopie des Originals (Ausgangszustand) angelegt werden.

Der Wert, der in diesem Feld eingetragen wird, sollte zwischen 5 - 10% des im Rechner verfügbaren Hauptspeichers (RAM) liegen.

Vor Drucken Undos löschen (max. Speicherausnutzung)

Die ***Vor Drucken Undos löschen-***Option löscht alle bis zu diesem Zeitpunkt durchgeführten Undos.

Hier kann die Schrifthöhe der Schrift angegeben werden, die bei der Bemaßung verwendet wird.

4.8.1.2 Das Job-Info…-Setup

In diesem Dialog können optional zu den Feldern, die dem Anwender in der Job-Info zur Verfügung stehen, **weitere** benutzerdefinierte Felder erzeugt werden, die in den Dialogboxen zum Laden und Löschen von Dateien angezeigt werden, sofern sie Werte und Infos enthalten.

Der *Job-Info automatisch anfragen* -Schalter gibt an, ob beim Speichern eines neuen Jobs automatisch das Job-Info-Formular aufgerufen wird.

4.8.1.3 Das *Maus…*-Setup

STRG+rechte Maustaste belegt mit

Hier können Sie die Belegung der rechten Maustaste definieren. Öffnen Sie hierzu die Auswahlliste und wählen Sie den Befehl aus, der beim einmaligen Klicken mit der rechten Maustaste ausgeführt werden soll.

Verzögerung bei Mausklick

Diese Option erhöht die Anwahlsicherheit beim Selektieren von Objekten. Der Standardwert liegt bei 100; die Einheit ist Millisekunden. Je höher dieser Wert gewählt wird, umso länger dauert es bis das Objekt dem Mauscursor folgt. Ein versehentliches Verschieben der Objekte ist damit verringert.

Hinweis: Anwender, die noch nicht so sicher im Umgang mit der Mausbedienung sind, sollten diesen Wert erhöhen.

Fenster automatisch scrollen

Diese Option ist standardmäßig eingeschaltet und sorgt dafür, dass immer dann wenn ein Objekt mit Maus über den Rand der Arbeitsfläche bewegt wird, die Arbeitsfläche automatisch bewegt wird, scrollt.

4.8.1.4 Das *Geräte…*-Setup

Diese Kategorie der Grundeinstellungen erlaubt die Definition wichtiger Parameter für die Ausgabe auf dem Ausgabegerät. Die Default-Einstellungen korrelieren mit den Angaben im Ausgabedialog vor

der Ausgabe der Jobdaten an das angeschlossene Gerät.

Aktuelles Ausgabegerät

Hier werden die aktuell angeschlossenen *Ausgabegeräte* gelistet, der T*reiben*ame und die *Anschluss*-Schnittstelle, sowie der *Modus* und das *Material* aus der Materialdatenbank angezeigt.

Der …-Button ermöglicht das Neuanlegen, Ändern und Löschen der jeweiligen Voreinstellung.

Anschluss

Zeigt an, mit welcher Rechnerschnittstelle das Ausgabegerät verbunden ist.

Default-Einstellungen

Blattursprung beibehalten

Diese Option sorgt dafür, dass kein neuer Ursprung nach der Ausgabe eines Jobs, gesetzt wird. Die nachfolgende Ausgabe geschieht an den gleichen Koordinaten wie die vorhergehende

Stapelverarbeitung

Diese Option ermöglicht eine unterbrechungsfreie Ausgabe ohne Plot-Manager-Interaktion.

Nach Segment warten

Nach Segment warten gibt an, ob nach der Ausgabe eines geschnittenen Segmentes, der Plotter an dieser Stellung verharren soll. Diese Option wird typischerweise bei Flachbettgeräten, ohne eingebauten automatischen Folientransport benötigt.

Segment gibt dabei die maximal adressierbare Fläche an, die in einem Stück abgearbeitet werden kann.

Nach dem Segment wird die Folie von Hand an die richtige Stelle befördert.

Vor Ausgabe sortieren

Sortieren heißt, dass alle inneren Objekte vor den äußeren Objekten bearbeitet werden und das eine Sortierung in x-Achsen-Richtung vorgenommen wird. Dieser Schalter sorgt dafür, dass die Folie möglichst wenig hin- und herbewegt wird, damit die Wiederholgenauigkeit so groß wie möglich bleibt. Diese Option wird insbesondere benötigt bei Plottern mit Gripprollenantrieb oder beim Fräsen.
Die Ausgabegeschwindigkeit reduziert sich bei dieser Einstellung geringfügig.

Ausgabe in Datei

Diese Option leitet die Ausgabe der Daten nicht an das angeschlossene Gerät, sondern öffnet einen Dialog, in dem der Pfad und der Name einer Ausgabedatei angegeben werden kann, die auf die Festplatte gespeichert wird.

Automatisch auslesen

Diese Option kann dann aktiviert werden, wenn ein Gerät angeschlossen, „Online" und ein Auslesebefehl für dieses Gerät im Treiber vorhanden ist.

Nur Layer mit Werkzeug ausgeben

Diese Option sorgt dafür, dass nur Objekte ausgegeben werden, wo eine Werkzeugzuordnung zu einem Layer vorgenommen wurde.

siehe Kapitel 5.2: Die *Layer*-Toolbar

Entgitterrahmen

Diese Option definiert, ob und in welchem Abstand ein Aushebe-/Entgitterrahmen um die Ausgabeobjekte geschnitten wird. Diese Option erleichtert das Entgittern von Folie.

Überlappung

Überlappung definiert die Überlagerung zweier Segmente. Dieser Wert sorgt z. B. für den Ausgleich der Schrumpfung, der bei Folien auftritt.

Kopienabstand

Kopienabstand definiert den Abstand von Kopien auf dem Ausgabemedium

Segmentabstand.

Segmentabstand definiert die Entfernung zwischen einzelnen Segmenten eines Jobs.

Stapelabstand

Stapelabstand definiert, ob Kopien vertikal gestapelt werden sollen. Voraussetzung für die Aktivierung dieser Option ist, dass das ausgewählte Objekt mehr als einmal übereinander ausgegeben werden kann.

Hinweis: In der Ausgabe-Vorschau wird das erste Objekt „normal" angezeigt. Jedes weitere Objekt des Stapels wird mit einem schwarzen Viereck, das mit einem X gefüllt ist, dargestellt.

Keine Tooltips anzeigen

Diese Option sorgt dafür, dass im Ausgabedialog keine Tooltips angezeigt werden, die im Gerätetreiber eingetragen wurden.

4.8.1.5 Das *Passer-/Justiermarken…*-Setup

Über diesen Menüpunkt kann die Größe, die Position bzgl. des selektierten Objekts und die Art der Passer-/Justier-/ und Videomarke bestimmt werden.

Hinweis: Die Passer-/Justiermarken-Funktion dient dem definieren von Marken, die zum Konturschneiden benötigt werden.

Videomarken

4.8.1.6 Das *Stege…*-Setup

Bei Einfügen eines Steges, über das Kontext-Menü der rechten Maustaste, wird das Objekt am Punkt des Mausklicks mit der eingetragenen Steglänge aufgetrennt.

Hinweis: Diese Funktion ist nur im ***Knoten****-Modus verfügbar.*

4.8.1.7 Das *Filter*-Setup

Auswahl für Autoimport

Dieses Setup erlaubt es Ihnen, Suchpfade zum Importieren zu definieren, sowie den Dateinamen für den automatischen Import von Dateien (F12) zu wählen und ob die Datei nach dem Import zu löschen ist.

Der Autoimport funktioniert folgendermaßen:

Ist EuroCUT geladen und wird eine EPS-Datei in einem der angegebenen Suchpfade unter dem definierten Namen (z. B: EuroCUT) gespeichert, dann aktiviert dies automatisch EuroCUT und diese Datei wird direkt auf die Arbeitsfläche geladen.

Für den Import von Daten aus CorelDRAW, Illustrator, Freehand und AutoCAD ist ein automatischer Export Namens CoRUN implementiert.

siehe Kapitel 2.2: CoRUN

Import-Vorschau abschalten für

Hier kann die Größe definiert werden, die Bitmap-Dateien (TIF, JPG, BMP, PCX, …) und/oder EPS-Dateien haben dürfen, damit sie in der Import-Vorschau angezeigt werden.

Grund: Bei ungewollter Auswahl einer großen Datei kann es zu unnötigen Wartezeiten kommen.

Beim DXF-, HPGL-Import

Objekte automatisch schließen

Falls aktiviert, werden beim Import die Vektorobjekte automatisch geschlossen bzw. verbunden, deren Abstand von Anfangs- und Endpunkt innerhalb der Schließtoleranz liegt.

Schließtoleranz

In einem Eingabefeld ist der Wert, für den max. Abstand von Anfangs- und Endpunkt, bis zu dem Objekte geschlossen bzw. verbunden werden, einzutragen.

Alle Layer

Ist diese Option aktiviert, werden beim automatischen Schließen alle Layer berücksichtigt, ansonsten nur die in der nebenstehenden Liste ausgewählten.

Objekte in gleichen Layern miteinander kombinieren

Ist diese Option aktiviert, werden beim DXF-/HPGL-Import alle geschlossenen Objekte kombiniert, die im gleichen Layer liegen.

Beim Export über Clipboard und Drag'n Drop

Zusätzliches EPS-Format erzeugen

Ist diese Option aktiviert, wird beim Export über Clipboard oder Drag'n Drop von den ausgewählten Objekten zusätzlich ein EPS-Format erzeugt.

Beim Import

Blattgröße an Objekte anpassen mit folgenden Abständen zum Blattrand

Ist diese Option aktiviert, wird beim Import das Arbeitsblatt an die importierten Objekte angepasst.
Beim Arbeiten mit EuroCUT werden alle Abstände zwischen Kopien anhand der Blattgröße berechnet.

Feste Objektgröße zuweisen

Ist diese Option aktiviert, werden alle importierten Objekte mit dem Objektattribut „*Feste Größe*” versehen. Somit ist Größenänderung deaktiviert

Feste Größe bei der Ausgabe

Ist diese Option aktiviert, werden alle importierten Objekte mit dem Objektattribut „*Feste Größe bei der Ausgabe*” versehen. Ist diese Option aktiv findet während der Ausgabe keine Größenkompensation statt. Die Objekte werden nach dem Einlesen der Marken lediglich platziert und rotiert.

Layer nach Namen trennen

Ist diese Option aktiviert, wird für jede Farbe, die einen noch nicht vorhandenen Layernamen
hat, ein neuer Layer angelegt. Dabei werden gleiche Layernamen in einen Layer gelegt.

4.8.1.7.1 OptiScout…-Button

Beim Import Dateien für EuroCUT-Verarbeitung folgende Aktionen ausführen

Neuen Job anlegen

Ist diese Option aktiviert, wird beim Import ein neuer EuroCUT-Job angelegt.

Objekte rotieren um einen Winkel von °

Ist diese Option aktiviert, werden die importierten Objekte um den eingetragenen Winkelwert rotiert.

Palette laden

Tragen Sie hier die Palette mit komplettem Pfad ein, die beim Import einer Datei geladen werden soll. Sie können diese auch über die nebenstehende Schaltfläche suchen und eintragen lassen.

Videomarken suchen / ersetzen

Ist diese Option aktiviert, werden beim Import Kreise mit der in dem ***Passer-/Justiermarken-***Setup definierten Größe gesucht und durch Videomarken ersetzt.

Videomarken aus Layer … übernehmen

Tragen Sie hier den Namen des Layers ein, in dem die Videomarken einer zu importierenden Datei liegen. Alle Kreise in diesem Layer werden dann beim Import in Videomarken gewandelt.

Objekte in gleichen Layern miteinander kombinieren

Ist diese Option aktiviert, werden nach dem Import alle Objekte der gleichen Layer in „Kombinationen” zusammengefasst.

Alle Objekte gruppieren

Ist diese Option aktiviert, werden nach dem Import alle Objekte in einer „Gruppe” zusammengefasst.

4.8.1.8 Das *Symmetrisches Objekt*-Setup

Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von Polygonen (Vielecke) und symmetrischen Objekten wie z. B. Sternen, Ellipsen. In einer Auswahlliste können Sie das Symmetrieobjekt auswählen.
Definiert werden können außerdem der Aussenkreis mit Radius 1 und Radius 2, der Innenkreis mit Radius 1 und Radius 2, sowie die Anzahl der Ecken und deren Versatz in °. Eine Vorschau zeigt Ihnen wie das Objekt auf der Arbeitsfläche gezeichnet wird.

siehe Kapitel 6.14: *Das symmetrische Objekt*-Tool

4.8.2 Der *Farbpalette*-Befehl

Mit diesem Befehl können neue Farbpaletten angelegt, geladen oder gespeichert werden.

Layernummern

Ist diese Option aktiviert, werden in der Layer-Toolbar Layernummern angezeigt.

Layer-Info…

Öffnet den Dialog zum Setup der Layer-Toolbar. Hier kann definiert werden, welche Infos angezeigt werden, wenn der Mauszeiger über eine Layerfarbe positioniert wird.

Mögliche Infos sind: *Farb-Nummer, RGB-Werte, CMYK-Werte, Materialname, Modus/Werkzeug, Material und Anzahl Objekte.* Darüber hinaus kann die *Anzahl der sichtbaren Layer* und die *Fensterbreite* eingestellt werden.

Ein „I”-Button öffnet ein Fenster mit Tastaturkürzeln der ***Layer***-Toolbar.

Layer-Reihenfolge…

Diese Option öffnet einen Dialog zum Ändern der Layer-Reihenfolge bzw. der Ausgabe-Reihenfolge.

Nur sel. Layer sichtbar

Ist diese Option aktiviert, werden nur die in dem selektierten Layer liegenden Objekte auf der Arbeitsfläche angezeigt.

Sel. Layer löschen

Entfernt den selektierten Layer aus der Layerliste.

Unbenutzte Layer löschen

Diese Option entfernt alle nicht benutzten Layer, alle Layer ohne Objekte und ohne Geräteverbindung.

Neu
Es werden alle Farblayer entfernt, die eine Layernummer haben, die größer als 6 ist.
Diesen Befehl benutzen Sie, wenn Sie eine neue Farbpalette individuell definieren möchten.
Die Auswahl der Layerfarbe geschieht, indem Sie einfach mit dem Mauscursor die gewünschte Farbe auswählen und anschließend die OK-Schaltfläche aktivieren.

Laden…
Zuvor definierte Paletten können geladen werden.

Speichern
Mit diesem Befehl sichern Sie eine neu definierte oder eine geänderte Standardpalette auf Ihrer Festplatte. Wird diese neue oder geänderte Palette als Defaultpalette abgespeichert, wird bei jedem Neustart von EuroCUT diese Palette benutzt.

Speichern unter…
Dieser Befehl erlaubt die Neuvergabe eines Palettennamens.

Default
Dieser Befehl lädt die Farbpalette, die standardmäßig mit EuroCUT ausgeliefert wird. Es handelt sich dabei um eine Mactac Folienfarbtabelle, die unter Zuhilfenahme des Farbfächers als Defaultpalette definiert wurde.

Paletten-Historie
Diese Funktion erleichtert Ihnen das Laden der letzten 4 Farbpaletten, ohne den Umweg über den Verzeichnisbaum. Am Ende der Menüliste des Farbpalette Menüs erscheinen die Namen der 4 zuletzt bearbeiteten Farbpaletten. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Paletten-Namen öffnet man die ausgewählte Palette.

4.8.3 Der *Systemsteuerung…*-Befehl

Dieser Befehl aktiviert die Windows Systemsteuerung, um eventuell notwendige Veränderungen an den Systemparametern von Windows vorzunehmen. Dies bezieht sich vor allem auf die Installation von Druckern, Treibern und die Konfiguration der seriellen Schnittstelle (COM).

4.8.4 Der *Arbeitsfläche…*-Befehl

Hier können Sie die Größe und die Farbe Ihrer Arbeitsfläche neu bestimmen. Die Arbeitfläche wird als Blattrahmen mit einem grauen Schatten rechts und unten neben dem Rahmen dargestellt. Vordefiniert sind z. B. DIN-A-Größen. Neben den fest definierten Maßen können Sie beliebig viele benutzerdefinierte Arbeitsflächen definieren. Eine kann als *Standard* festgelegt werden. Sie wird bei jedem „Datei Neu” voreingestellt.
Diese Option ist eine nützliche Funktion für alle, die eine Fräse oder Graviermaschine haben, denn die jeweils neue Eingabe der nutzbaren Fläche entfällt.
Die Farbe der Arbeitsfläche ist frei definierbar; dies garantiert eine optimale Layoutkontrolle am Bildschirm.

Hinweis: Ein Doppelklick auf den Schatten rechts neben und unterhalb der Arbeitsfläche öffnet ebenfalls diesen Dialog.

4.8.5 Der *Objektleiste…*-Befehl

Das Aktivieren dieses Menüpunktes öffnet einen Dialog, in welchem optionale Werkzeug-Schaltflächen in den variablen Teil der *Objekt-Parameter*-Toolbar hinzugefügt oder entfernt werden können.

siehe Kapitel 5.7: Die *Objekt-Parameter*-Toolbar

4.8.6 Die *Lineale…*-Funktion



Mit dieser Funktion definieren Sie die Orte, an denen die Lineale positioniert werden. Aus Platzgründen kann auf die Anzeige der Lineale verzichtet werden. Bei metrischer Darstellung ist jeder fünfte Schritt länger gezeichnet und bei nicht-metrischer jeder zweite und jeder vierte noch einmal.

4.8.7 Die Maßeinheit-Funktion

Dieser Befehl schaltet die Maßeinheit in die gewünschte Einheit (mm, cm oder inch) um.

Hinweis: Die Metrik ist auch über eine Schaltfläche, die sich im Winkel der beiden Lineale befindet, direkt veränderbar.

4.8.8 Die *Raster…*-Funktion

STRG+R

Diese Option zeigt entweder das Gitter selbst oder nur die Kreuzungspunkte der Gitterlinie (Raster) auf der Arbeitsfläche. Diese Funktion erleichtert das Ausrichten und Positionieren von Objekten auf der Arbeitsfläche.
Frei definiert werden können der Abstand der Gitternetzlinien und der Offset in X-/Y-Richtung. Bezugspunkt ist dabei die linke untere Ecke der

Arbeitsfläche. Dieser Punkt repräsentiert die 0/0-Position, zu dem der Offset addiert wird.
Eine Positionierhilfe mit „magnetischem” Einfluss sorgt für exakte Ausrichtung der Objekte.

4.8.9 Die *Farbdarstellung*-Funktion

Diese Option beeinflusst die Farbdarstellung auf dem Bildschirm in Abhängigkeit von der verwendeten Grafikkarte und der eingestellten Auflösung des Bildschirmtreibers. Sie hat keine Auswirkung auf das Druckergebnis.

Klare Farben
Für die Farbwiedergabe werden bis 256 reintonige Farben und keine Farbraster verwendet.

Hinweis: Voraussetzung ist, dass Ihre Hardware diese Möglichkeit unterstützt.

256 Color Dithering
Diese Darstellungsart wird benutzt bei 256 Farben in Rasterdarstellung.

Windows Dithering
Wenn der Standard-Farbanzeigemodus (VGA, 256-Farben) nicht unterstützt wird, steht nur diese Option zur Verfügung. Diese Farbdarstellung entspricht ***16 Farben in Rasterdarstellung***. Das Neuzeichnen des Bildschirms beansprucht in diesem Modus die geringste Zeit.

4.8.10 Der *Undo/Redo*-Befehl



Mit diesem Befehl kann die ***Undo/Redo***-Funktion ein- oder ausgeschaltet werden.

Vorteile bei ausgeschaltetem Undo/Redo:
Bei großen oder vielen Objekten ist die Knotenbearbeitung schneller. Die Testphase (Ausgangszustand -> Bearbeitung -> vorläufiger Endzustand) bei mehreren Bearbeitungsschritten kann auf folgende Weise wieder rückgängig gemacht werden:
1. Undo/Redo ausschalten, 2. Objekte bearbeiten und 3. Undo/Redo einschalten

Das Anwählen der ***Rückgängig***-Funktion im ***Bearbeiten-***Menü, stellt den Zustand vor Punkt 1 wieder her.

4.8.11 Der *Fadenkreuz*-Befehl



Wenn Sie diese Option aktivieren, wird der Cursor zu einem Kreuz, das sich über die gesamte Breite und Länge des EuroCUT-Desktops erstreckt. Sobald Sie den Mauszeiger über den Desktop hinaus bewegen (z. B. um

ein Werkzeug auszuwählen), wird er wieder zu einem Pfeil.

4.8.12 Die *Hilfslinien…*-Funktion



Hilfslinien sind blau gestrichelte Orientierungslinien, die Sie als Hilfsmittel zur Konstruktion einsetzen können. Darüber hinaus erleichtern Sie Ihnen die Positionierung von grafischen Objekte und Textblöcken auf der Arbeitsfläche.

*Hinweis: Ist die **Positionierhilfe** aktiviert, üben die Hilfslinien einen „magnetischen" Einfluss auf in die Nähe kommende Objekte aus und erlauben genaueste Positionierung.*

4.8.13 Die *Positionierhilfe*-Funktion



Die Positionierhilfe vereinfacht das Anlegen von Objekten an die Hilfslinien. Diese Option aktiviert den „magnetischen" Effekt auf grafische Objekte und Textblöcke.

4.8.14 Der *Hilfslinien feststellen*-Befehl



Mit dieser Option können Sie alle Hilfslinien sperren, so dass sie nicht mehr markiert oder verschoben werden können. Erst durch erneutes Anklicken dieses Menübefehls werden die Hilfslinien entriegelt und wieder verschiebbar.

4.8.15 Der *Hilfslinien sichtbar*-Befehl



Mit dieser Option können Sie alle Hilfslinien unsichtbar machen. Erst durch erneutes Anklicken dieses Menübefehls werden die Hilfslinien wieder sichtbar.

4.8.16 Der *Sprache wählen…*-Befehl

Dieser Befehl öffnet einen Dialog mit welchem die Anzeigesprache von EuroCUTausgewählt werden kann.

4.9 Das *Fenster*-Menü

4.9.1 Der *Neues Fenster*-Befehl

Das aktivieren dieses Befehls öffnet ein neues EuroCUT-Fenster

4.9.2 Der *Nebeneinander*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls stellt alle geöffneten Fenster, verkleinert, neben- und übereinander.

4.9.3 Der *Überlappend*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls stellt alle Fenster verkleinert und kaskadiert (schräg versetzt) dar.

4.9.4 Der *Schließen*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls schließt das gerade aktive Fenster nach vorheriger Sicherheitsabfrage.

4.9.5 Der *Alle Schließen*-Befehl

Das Betätigen diese Befehls schließt alle geöffneten Fenster nach vorheriger Sicherheitsabfrage

4.9.6 Der *Standard*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Werkzeug***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

STRG+1

4.9.7 Der *Layerbox*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Layer***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

STRG+2

4.9.8 Der *Setup*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Setup***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

STRG+3

4.9.9 Der *Werkzeuge*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Werkzeuge***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

STRG+4

4.9.10 Der *Text*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Text***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

STRG+5

4.9.11 Der *Knoten*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Knoten***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

STRG+6

4.9.12 Der *Objekt*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Objekt***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.



4.9.13 Der *Statuszeile Objektinfo*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Statuszeile Objekt-Info***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.

STRG+8

4.9.14 Der *Statuszeile Element-Info*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Statuszeile Element-Info*** auf den Desktop oder lässt sie verschwinden

STRG+9

4.9.15 Der *Cliparts*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Clipart***-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.



4.9.16 Die *aktiven Fenster*

In unteren Bereich der ***Fenster***-Menü Befehlsliste werden alle aktiven Jobs aufgelistet.

*Hinweis: Sollten mehr als 9 Jobs geöffnet werden, so wird dies durch den **Weitere Fenster**-Menüpunkt angezeigt.*

4.9.17 Der *Weitere Fenster…*-Befehl

Dieser Befehl ist nur sichtbar, wenn mehr als 9 Fenster aktiv sind. Es wird ein Fenster geöffnet mit einer Liste der aktiven Fenster. Ein Klick wechselt zum gewünschten Fenster.

4.10 Das *Hilfe*-Menü

4.10.1 Der *Über…*-Befehl

Die Auswahl dieses Menüeintrags öffnet ein Info-Fenster, indem eine Vielzahl von Informationen angezeigt werden. Auf der linken Seite des Dialoges werden u. a. *Seriennummer, Versionsnummer, freier Speicher, Coprozessor* oder *Prozessortyp* angezeigt. Auf der rechten unteren Seite des Dialoges befindet sich ein Scroll-Fenster, in dem alle Programm-Dateien der jeweiligen Programm-Version aufgelistet sind. Diese Dateiliste kann über die ***Drucken***-Schaltfläche ausgedruckt werden.

Hinweis: Sollten Probleme mit Ihrer EuroCUT-Version auftreten, können diese am schnellsten behoben werden, wenn diese Liste unseren Supportmitarbeitern zur Verfügung steht.

4.10.2 Der *Hilfe*-Befehl

Diese Option startet die EuroCUT-Hilfe.


F1

4.10.3 Der *Online Support*-Befehl

Aktivieren dieses Menüpunktes stellt eine direkte Internet-Verbindung zur Support-Seite der RCS Systemsteuerungen GmbH her - www.eurosystems.lu.

4.10.4 Der *Fernsteuerung Supportteam…*-Befehl

Per Fernsupport kann der Bildschirminhalt eines Computers in Echtzeit zu einem anderen Computer übertragen werden. Dadurch ist es möglich, dass zwei Anwender, die sich an verschiedenen Orten aufhalten, denselben Desktop betrachten. Während sie mit unserem Berater (Supporter) telefonieren, können sie sich gegenseitig Dokumente oder Anwendungen zeigen, obwohl sie in Wirklichkeit beliebig weit voneinander entfernt sind. Die Übertragungs- bzw. Blickrichtung kann mit einem Mausklick gewechselt werden. So haben sie die Wahl, ob sie gemeinsam ihren Bildschirm oder den ihres Supporters betrachten wollen.
Um die Fernwartung nutzen zu können, benötigen Sie eine aktive Internetverbindung.

4.10.5 Der *Live-Update*-Befehl

Dieser Befehl aktiviert die Aktualisierung der Software über das Internet.

Hinweis: Voraussetzung ist eine aktive Internetverbindung, auf dem Rechner wo die Software installiert ist.

4.11 Referenzteil Kontextmenüs

4.11.1 Referenzliste aller Kontextmenü-Befehle

Kontextmenüs heißen Kontextmenüs, weil sich der Aufbau, je nach Anzahl und Typ der selektierten Objekte (Kontext), anpasst und verändert. Kontextmenüs werden immer mit der *rechten* Maustaste aktiviert. Sie dienen dem schnellen Zugriff auf wichtige Funktionen und Werkzeuge, auch auf solche, die über die Hauptmenüs nicht aktivierbar sind.

Folgende **fett** dargestellten Menüeinträge können bei Klick mit der rechten Maustaste in einem Kontextmenü auftauchen.

Zeichnen-Modi „Linie, Bogen, Digi-Modus, Freihand"

- im Modus "Linie": - **Kreisbogen,** - **Digi-Modus,** - **Freihand**

- im Modus "Bogen": - **Linie,** - **Digi-Modus,** - **Freihand**

- im Modus "Freihandzeichnen": - **Linie,** - **Kreisbogen,** - **Digi-Modus**

- im Modus „Digitalisieren": - **Linie,** - **Kreisbogen,** - **Freihand**

Zusätzlich, falls das Objekt mehr als 3 Knoten hat: - **Schließen**

Klones

- Klone-Original selektieren

- Klone-Objekte selektieren

In der Ausgabe-Vorschau:

- **Folienoptimierung** (falls keine Demo und mehr als 1 Objekt)

- **Achswechsel,** - **Hor. Spiegeln,** - **Vert. Spiegeln,** - **Neu berechnen** (beim Segmentieren), - **Segmentgröße** (beim Segmentieren), - **Hor. Entgitterlinien** (falls Entgitterrahmen), - **Vert. Entgitterlinien** (falls Entgitterrahmen), - **Entgitterrahmen** (falls keine Kopien)

Falls Objekte nicht gesperrt sind: - **Gruppierung brechen** (falls Selektion Gruppe enthält), - **Gruppieren** (falls mehr als 1 Objekt selektiert und kein Klon selektiert ist)

Knotenbearbeitung, wenn keine gesperrten Objekte selektiert:

- **Einfügen** (falls Knoten selektiert), - **Löschen** (falls Knoten selektiert) - **Trennen** (falls 1 Knoten selektiert und noch einer hintendran ist), - **Verbinden** (falls 2 Knoten selektiert (Start/Start oder Start/End oder End/End)) - **Gerade** (falls Kurvenknoten selektiert), **Kurve** (falls Linienknoten selektiert), - **Startpunkt** (falls 1 Knoten selektiert und Objekt geschlossen)

Falls mehr als 1 Knoten selektiert: - **Ecke schärfen,** - **Ecke verrunden,** - **Mit Gerade verbinden,** - **Mit Kurve verbinden**

Falls 2 Knoten innerhalb eines Objekts oder einer Kombination selektiert sind: - **Obj. hor. ausrichten**, - **Obj. vert. ausrichten,** - **Knoten reduzieren**

Falls weniger als 2 Knoten selektiert: - **Knoten reduzieren,** - **Verrunden...**

Hatch-Modul ist installiert:

Falls auf selektierten oder zwischen 2 selektierte Knoten innerhalb eines geschlossenen Objekts geklickt wurde: - **Anfahrfahne innen,** - **Anfahrfahne außen**

Falls 1 Knoten selektiert && noch einer hintendran ist: - **Steg (xy mm) einfügen**

Falls mehr als 1 Knoten selektiert: - **Videomarke auf sel. Knoten erzeugen**

Falls Eigenschaften verfügbar (Job nicht passwortgeschützt):- **Eigenschaften**

Falls Plugin-Version: - **Konturlinie**

Bei Programmversionen mit Texteditor:

Falls kein Objekt selektiert, Phrasewriter vorhanden und kein Knotenmodus: - **Textbausteine**

Falls Textobjekt selektiert oder Text in selektierter Gruppe oder Kombination: und Falls sel. Text bearbeitet werden darf (kein Attribut „nicht editierbar“):- **Text bearbeiten,** - **Textbox,** - **Kreissatz...**

Falls sel. Text nicht gesperrt: - **Kreissatz aufheben** (falls Text mit Kreissatz), - **Text in Kurven,** - **Text in Zeilen** (falls Text mehrer Zeilen hat), - **Textattribute entfernen** (falls vorhanden)

Falls EIN nicht gesperrtes Bitmap selektiert ist: - **Farben reduzieren,** - **Posterisieren,** - **Vektorisieren,** - **Revektorisieren** (falls möglich), - **Konturlinie**

Falls EIN nicht gesperrtes geschlossenes Vektor-, Kombinations- oder Text-Objekt mit Bitmap-Füllung selektiert ist: - **Maskierung lösen**

oder einer dieser Objekttypen *über* einem Bitmap liegt: - **Bitmap maskieren,** - **Region ausschneiden**

Falls Klon-Original selektiert: - **Klons selektieren** ansonsten, falls EIN Klon selektiert: - **Original selektieren**

Falls keine Lineale, nicht auf ein Objekt geklickt und nicht in der Ausgabe-Vorschau: - **Hilfslinien...**

Falls Hilfslinien festgestellt sind: - **Hilfslinien lösen** ansonsten - **Hilfslinien feststellen**

Falls Hilfslinien versteckt sind: - **Hilfslinien darstellen** ansonsten - **Hilfslinien verstecken,** - **Alle Hilfslinien löschen,** - **Hilfslinienkreuz auf Blattmitte,** - **Nullpunkt...,** - **Nullpunkt verschieben,** - **Nullpunkt rücksetzen,** - **Nullpunkt auf Blattmitte**

Falls Nullpunkt dargestellt wird: - **Nullpunkt ausblenden** ansonsten - **Nullpunkt darstellen**

Falls Nullpunkt fixiert ist: - **Nullpunkt lösen** ansonsten - **Nullpunkt fixieren**

Falls nicht auf Objekt geklickt wurde: - **Bildschirm auffrischen, - Importieren, - Einfügen,** - **Job-Info, - Job-Kalkulation, - Bemaßung an Selektion, - hor. Abmessung, - vert. Abmessung - hor. u. vert. Abmessungen, - zum linken Blattrand, - zum unteren Blattrand, - zum linken u. unteren Blattrand**

Falls Undo-Buffer nicht leer: - **Undo:** <letzte Aktion>

Falls Redo-Buffer nicht leer: - **Redo:** <letzte Aktion>

Falls Objekte vorhanden: - **Kopieren,** - **Ausschneiden,** - **Selektion umkehren**

Falls Exportfilter und exportierbare Objekte vorhanden: - **Exportieren**

Falls Pjannto RIP installiert wurde: - **Pjannto RIP...**

Falls PosterPrint installiert wurde: - **PosterPrint-RIP...**

Falls Posterjet installiert wurde: - **Posterjet...**

Falls nicht gesperrte Objekte vorhanden: - **Druckmarken setzen**

Falls Nesting-Dll vorhanden und sel. Objekte verschachtelt werden können: - **Konturschachteln…**

Falls Gruppe(n) selektiert: - **Gruppierung brechen**

Falls mehr als ein Objekt und kein Klon-Original selektiert: - **Gruppieren**

Falls Kombination(en) selektiert wurden: - **Kombination auflösen**

Falls Kombination Innenteile hat: - **Kombinations-Innenteile entfernen**

Falls mehr als ein Objekt und kein Bitmap oder Klon-Original selektiert: - **Kombinieren**

Falls Videomarken vorhanden und falls EINE Marke und ein weiteres Objekt selektiert: - **Videomarke auf Objekt platzieren**

Falls mehrere Objekte selektiert wurden: - **Videomarken suchen / ersetzen**

Falls nur EIN Objekt selektiert wurde: - **Videomarken mit sel. Größe suchen / ersetzen**

Falls Objekte selektiert, aber keine Gruppe und kein gesperrtes und nicht nur EIN Bitmap:
- **Füllung,** - **Ohne,** - **Farbverlauf...,** - **Bitmap..., - Layerfarbe**

Falls Ini-Eintrag „Defaults“ / „Transparenz“ auf 1: - **Transparenz...**

Falls mehr als ein Objekt oder ein Objekt mit Füllung selektiert wurde: - **Layerfarbe,** - **Umriss,** - **Ohne,** - **Haarlinie,** - **Attribute...**

Falls mehr als ein Objekt oder ein Objekt mit Umriss selektiert wurde: - **Layerfarbe** oder mindestens ein nicht gesperrtes Objekt selektiert und Ini-Eintrag „Defaults“ / „Transparenz“ auf 1:- **Transparenz...**

Falls exportierbare Objekte selektiert und das Cliparts-Fenster geöffnet ist: - **Zur Clipart-Gruppe hinzufügen**

4.11.2 Kontextmenü leere Arbeitsfläche

Bildschirm auffrischen
Importieren...
Einfügen
Arbeitsfläche...

Abb. 4.11-1: Dieses Menü erscheint wenn keine Objekte auf dem Desktop liegen

Bildschirm auffrischen

Dieser Befehl sorgt für einen Neuaufbau des Hauptfensters.

Importieren…

Dieser Menüeintrag öffnet den ***Importieren***-Dialog zum Import von Fremddateiformaten.

Einfügen

Dieser Menüeintrag fügt Inhalte aus der Windows Zwischenablage auf die EuroCUT Arbeitsfläche.

Arbeitsfläche

Dieser Menüeintrag öffnet den Dialog zur Voreinstellung der Parameter der Arbeitsfläche.

4.11.3 Kontextmenü Textblock

Über das Kontextmenü der rechten Maustaste haben Sie schnellen Zugriff auf die wichtigsten Textbearbeitungsfunktionen.

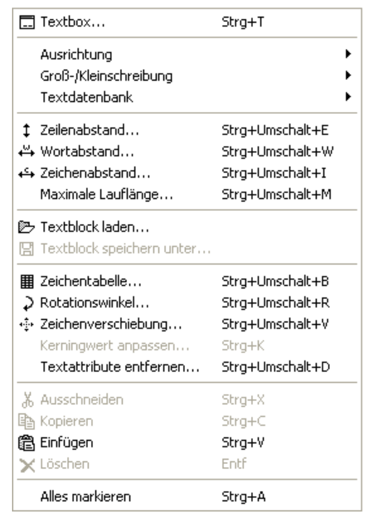


Abb. 4.11-2: Das rechte Maustaste Kontextmenü bei Textblöcken

Textbox

Die so genannte **Textbox** umfasst alle Textfunktionen. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie hier: **siehe Kapitel 6.3: Der *Textbox*-Dialog**.

Ausrichtung

Die Option ***Ausrichtung*** öffnet ein Menü mit den nachfolgenden Unterfunktionen.

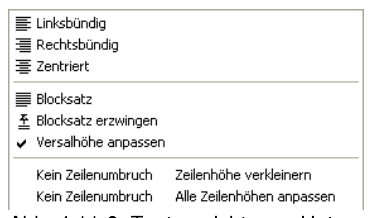


Abb. 4.11-3: Textausrichtungs-Untermenü des Kontextmenüs

Über die ***Ausrichtung***-Funktion bestimmen Sie wie Ihr Text ausgerichtet werden soll. Jede Textzeile kann dabei unterschiedlich ausgerichtet werden. Markieren Sie Ihre Textzeile und wählen Sie aus der Liste die gewünschte Zeilenausrichtung aus.

*Achtung: Nur in der **Textbox** möglich!*

Ausführliche Beschreibung: **siehe Kapitel 5.5: Die *Texteditor*-Toolbar**

Groß-/Kleinschreibung - Kapitälchen

Großschreiben	Strg+Umschalt+U
Kleinschreiben	Strg+Umschalt+L
Groß-/Kleinschrift umkehren	Strg+Umschalt+Y
Kapitälchen	Strg+Umschalt+K

Abb. 4.11-4: Groß-/Kleinschreibungs-Untermenü des Kontextmenüs

Groß-/Kleinschreibung

Markieren Sie den oder die Buchstaben, welche „GROSS” oder „klein” geschrieben werden sollen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und über den gewünschten Bereich ziehen. Öffnen Sie nun das rechte Mausmenü durch einmaliges Drücken der rechten Maustaste und wählen die Funktion aus, welche auf den markierten Text angewendet werden soll.

Den Vorgang kehren Sie um, indem Sie den Menüpunkt ***Groß-/Kleinschrift umkehren*** aktivieren.

Kapitälchen

Kapitälchen sind in der Typographie Großbuchstaben in x-Höhe. X-Höhe bezeichnet die Höhe der Kleinbuchstaben, speziell die Höhe des kleinen x. Öffnen Sie das rechte Mausmenü durch einmaliges Drücken der rechten Maustaste und wählen den Menüpunkt ***Kapitälchen*** aus. Der markierte Text wird in Kapitälchen gewandelt.

Textblock laden

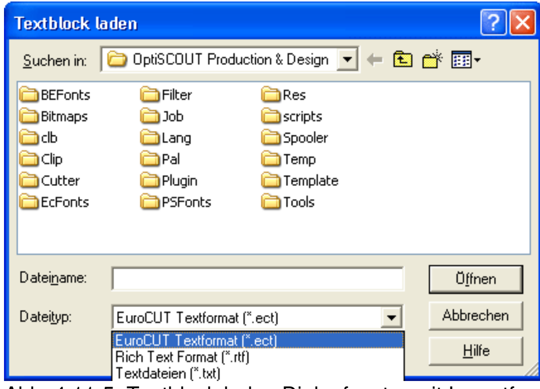


Abb. 4.11-5: Textblock laden Dialogfenster mit Importformatliste

Textblock speichern unter

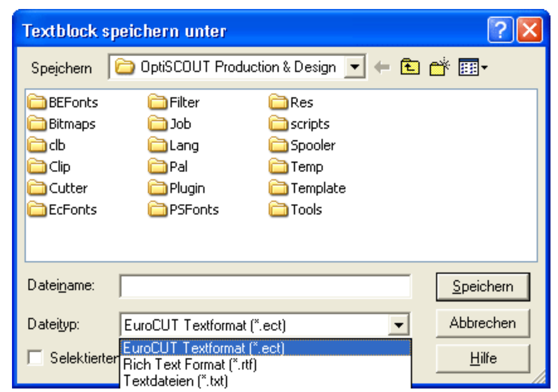


Abb. 4.11-6: Textblock speichern unter Dialogfenster mit Exportformatliste

Textdatenbank

Dieser Menüeintrag ist ohne Funktion.

Zeilenabstand



Abb. 4.11-7: Dialog zur Einstellung des Zeilenabstandes

Der ***Zeilenabstand*** gibt den Abstand zwischen zwei Grundlinien an. Er kann in Millimetern, Zentimetern, Inch, Punkten oder Prozent angegeben werden.

*Hinweis: Die %-Einstellung ist die Angabe, die sich auf die **Versalhöhe** bezieht. Der Wert bezieht sich immer von der aktuellen (in Ihr befindet sich der Textcursor) zur vorhergehenden Zeile und zwar von Grundlinie zu Grundlinie.*

Sind mehr als zwei Zeilen markiert, so wird der eingestellte Zeilenabstand auf alle markierten Zeilen angewendet. Soll der Abstand zwischen Zeile 1 und 2 ein anderer sein als zwischen 2 und 3, so muss zuerst Zeile 1 und 2 markiert werden und der entsprechende Zeilenabstand eingetragen. Danach muss Zeile 2 und 3 markiert werden und wieder der gewünschte Zeilenabstand eingetragen werden .



Abb. 4.11-8: Beispiel für Zeilenabstände - hier gleiche Zeilenabstände

Wortabstand



Abb. 4.11-9: Dialog zur Einstellung des Wortabstandes

Mit diesem Wert definieren Sie den Abstand zwischen zwei benachbarten *Worten* in Millimetern, Zentimetern, Inch, Punkten oder in Prozent vom *Normal-Leerzeichen*. Soll der Abstand zwischen Wort 1 und 2 ein andere sein als zwischen 2 und 3, so muss zuerst Wort 1 und 2 markiert werden und der entsprechende Abstand eingetragen. Danach muss Wort 2 und 3 markiert werden und wieder der gewünschte Wortabstand eingetragen werden.

Hinweis: Sind mehr als zwei Wörter markiert, so wird der eingestellte Wortabstand auf alle markierten angewendet.

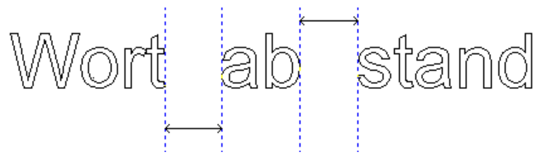


Abb. 4.11-10: Beispiel für Wortabstände

Zeichenabstand

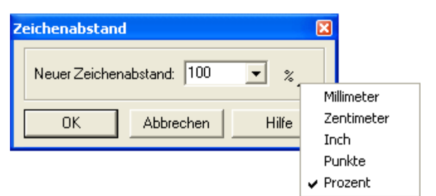


Abb. 4.11-11: Dialog zur Einstellung des Zeichenabstandes

Der ***Zeichenabstand*** bestimmt, wie weit die einzelnen Buchstaben Ihres Textes voneinander entfernt sind.

Hinweis: 100% entspricht den definierten Kerning-Werten.

Werte unter 100% *stauchen* den Text und verringern die Laufweite des Textes. Werte über 100% *sperren* den Text und verlängern die Laufweite des Textes. Zusätzlich zur %-Angabe kann die Angabe auch in Millimeter, Zentimeter, Inch oder Punkten erfolgen.



Abb. 4.11-12: Beispiel für den Zeichenabstand

Rotationswinkel



Abb. 4.11-13: Dialog zur Einstellung des Rotationswinkels von Textzeichen

Der ***Rotationswinkel*** bestimmt, um wie viel der markierte Text rotiert werden soll. Es können Werte zwischen 0° und 360° eingetragen werden.

Hinweis: Befindet sich der Textcursor im Bereich der rotierten Buchstaben, Wörter oder Zeilen, so wird mit diesem Rotationswinkel weiter geschrieben.



Abb. 4.11-14: Beispiel für rotierte Buchstaben

Werden Buchstaben rotiert, so können, je nach Kerning der Schriftart unschöne Übergänge entstehen, welche dann über die Funktion ***Zeichenabstand*** wieder korrigiert werden können.

In der vorhergehenden Abbildung ist zu sehen, dass nach dem Rotieren der rotierte Text mit dem „o" kollidiert. Markieren Sie das „o" und den rotierten Text und ändern Sie den *Zeichenabstand* des markierten Textes so ab, dass die Überschneidungen beseitigt werden.

Zeichenverschiebung

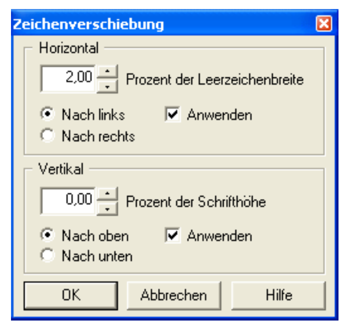


Abb. 4.11-15: Dialog zur Einstellung der Verschiebeparameter bei Textzeichen

In diesem Dialog kann die Schrittweite der Zeichenverschiebung, horizontal und vertikal, eingestellt werden.

Wie werden Zeichen, Wörter oder ganze Zeilen innerhalb eines Textblocks interaktiv verschoben?

Steht der Textcursor *in einer Zeile* und die STRG-Taste wird gedrückt und gehalten, kann die Zeile durch Betätigen der entsprechenden Pfeiltasten nach oben oder unten verschoben werden.

Steht der Textcursor *vor dem ersten Buchstaben einer Zeile*, und die STRG-Taste wird gedrückt und gehalten, kann die Zeile durch Betätigen der entsprechenden Pfeiltasten nach links oder rechts verschoben werden.

Steht der Textcursor in einer Zeile, die STRG-Taste wird gedrückt und gehalten, kann der Teil der Zeile, welcher *hinter dem Cursor* steht durch Betätigen der entsprechenden Pfeiltasten nach links oder rechts verschoben werden.

Wird Text markiert, die STRG-Taste gedrückt und gehalten, kann der *markierte Text* durch Betätigen der Pfeiltasten in die Richtung verschoben werden in welche der Pfeil zeigt.

Kerningwert anpassen

Diese Option öffnet den Dialog zum Ändern des Kerningwerts. Ausführlich **siehe Kapitel 6.4: Das *Kerning***

Textattribute entfernen

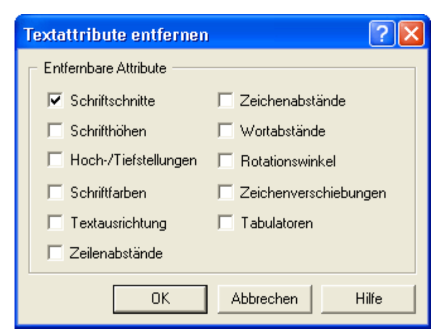


Abb. 4.11-16: Setup Dialog zur Entfernung von Textzuweisungen

Mittels dieses Dialoges können Schriftattribute die über die Textwerkzeuge hinzugefügt wurden auch wieder entfernt werden.

Hinweis: Dieser Dialog ist für jeden Textblock aufzurufen.

4.11.4 Kontextmenüs Knotenbearbeitung

Systematik des Menüaufbaus:

Falls keine gesperrten Objekte selektiert sind: - **Einfügen** (falls Knoten selektiert), - **Löschen** (falls Knoten selektiert) - **Trennen** (falls 1 Knoten selektiert und noch einer hintendran ist), - **Verbinden** (falls 2 Knoten selektiert (Start/Start oder Start/Ende oder Ende/Ende)) - **Gerade** (falls Kurven-Knoten selektiert), - **Kurve** (falls Linien-Knoten selektiert), - **Startpunkt** (falls 1 Knoten selektiert und Objekt geschlossen)

Falls mehr als 1 Knoten selektiert wurde: - **Ecke schärfen,** - **Ecke verrunden,** - **Mit Gerade verbinden,** - **Mit Kurve verbinden**

Falls 2 Knoten innerhalb eines Objekts oder einer Kombination selektiert sind: - **Obj. hor. ausrichten**, - **Obj. vert. ausrichten,** - **Knoten reduzieren**

Falls weniger als 2 Knoten selektiert sind: - **Knoten reduzieren,** - **Verrunden...**

Die Menüs in der grafischen Ansicht

Einfügen	Einfg
Löschen	Entf
Trennen	T
Gerade	G
Neuer Startpunkt	S
Knoten reduzieren	
Verrunden...	
Anfahrfahne innen	
Anfahrfahne aussen	
Steg (10.00 mm) einfügen	
Videomarke auf sel. Knoten erzeugen	
Eigenschaften...	
Bildschirm auffrischen	

Abb. 4.11-17: 1 Knoten selektiert

Anfahrfahne innen oder **Anfahrfahne außen**

Eine Anfahrfahne findet Verwendung in der Fräs-, Gravier- und Laserverarbeitung. Der Eintauchpunkt des Werkzeuges wird vom Originalstartpunkt nach innen oder außen verlegt. Der Vorteil besteht darin, dass am späteren Ausgabeobjekt keine „Eintauchspuren” sichtbar sind. Abhängig von der Drehrichtung und Anordnung des Objekts wird die Anfahrfahne innen oder außen gesetzt. Die Parameter für die Anfahrfahnen werden im ***Werkzeuge***-Menü eingestellt.

Videomarke auf sel. Knoten erzeugen

Diese Option sorgt dafür, dass eine Videomarke an der Stelle des selektierten Knotens erzeugt wird.

Einfügen	Einfg
Löschen	Entf
Gerade	G
Kurve	K
Ecke schärfen	Strg-S
Ecke verrunden	Strg-R
Mit Gerade verbinden	Strg-G
Mit Kurve verbinden	Strg-K
Objekt hor. ausrichten	Strg-H
Objekt vert. ausrichten	Strg-V
Knoten reduzieren...	
Verrunden...	
Videomarke auf sel. Knoten erzeugen	
Eigenschaften...	
Bildschirm auffrischen	

Abb. 4.11-18: 2 Knoten selektiert

Ecke schärfen



STRG+S

Diese Funktion verbindet zwei Knoten mit zwei „glatten“ Linien. Knoten, die zwischen den zwei markierten liegen, werden gelöscht!

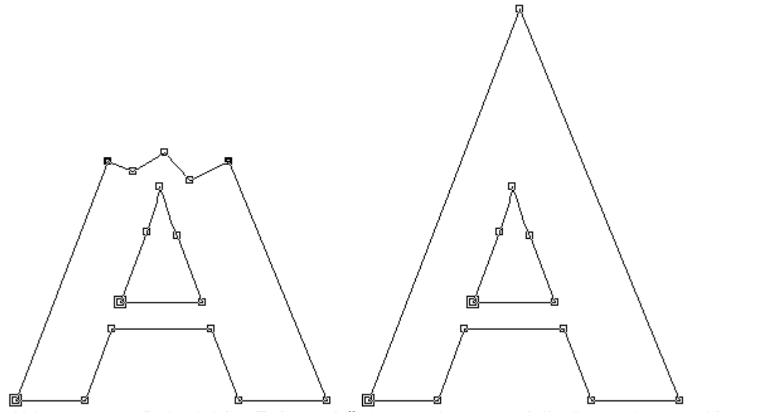


Abb. 4.11-19: Beispiel für **Ecke schärfen** - schwarz gefüllt die markierten Knoten

Hinweis: Falls einer der selektierten Knoten an einer Kante liegt, wird der Ausgangswinkel beibehalten.

Ecke verrunden

STRG+R

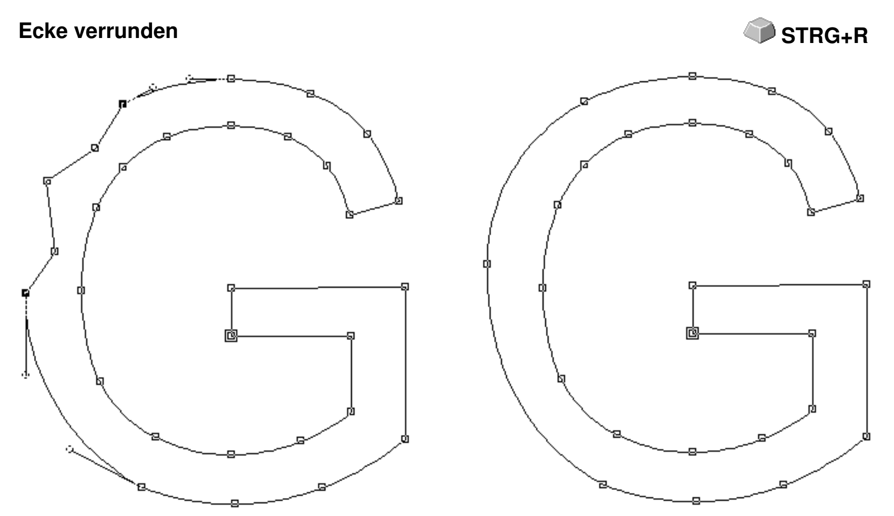


Abb. 4.11-20: Beispiel für ***Ecke verrunden*** *- schwarz gefüllt die markierten Knoten*

In der Abbildung oberhalb ist zu sehen, dass das „G” im linken äußeren Bereich überarbeitet werden muss. Hierzu werden die Knotenpunkte ober- und unterhalb des

„Fehlers” markiert. Wird nun die ***Ecke verrunden***-Funktion aktiviert, werden die Knoten, die zwischen den markierten Knoten liegen gelöscht und die beiden Punkte mit einer Kurve verbunden.

Mit Gerade verbinden



STRG+G

Die beiden selektierten Knoten werden mit einer Geraden verbunden. Knoten, die zwischen den markierten Knoten liegen, werden gelöscht.

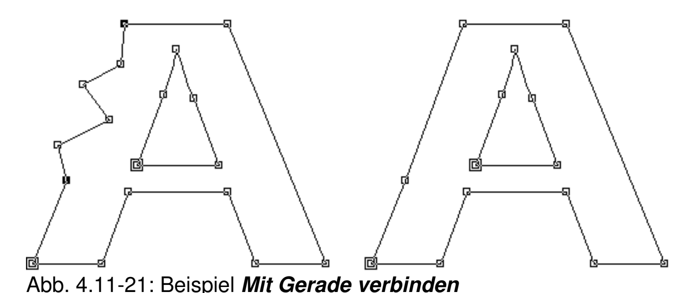


Abb. 4.11-21: Beispiel ***Mit Gerade verbinden***

Mit Kurve verbinden



STRG+K

Die beiden selektierten Knoten werden mit einer Kurve verbunden. Knoten, die zwischen den markierten liegen, werden gelöscht.

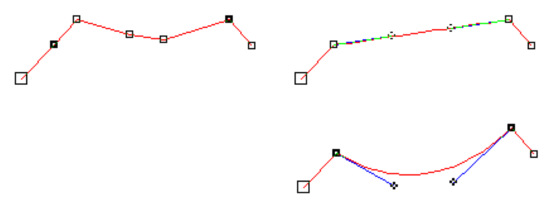
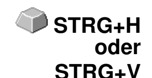


Abb. 4.11-22: Beispiel ***Mit Kurve verbinden***

Objekte horizontal oder vertikal ausrichten



STRG+H oder STRG+V

Das Objekt in dem die Knoten selektiert sind, wird an der Horizontalen bzw. Vertikalen ausgerichtet.

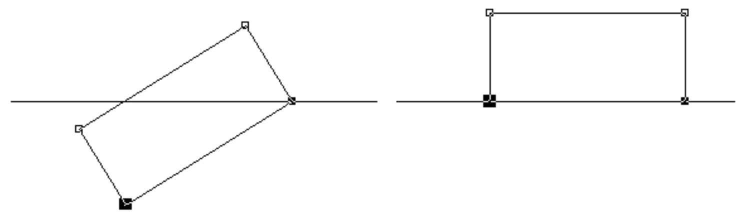


Abb. 4.11-23: Beispiel für **Objekt horizontal ausrichten** bezüglich der selektierten (schwarz gefüllten) Knoten

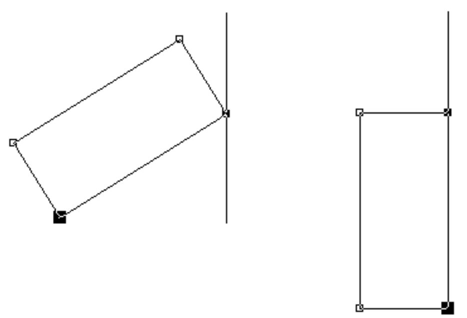


Abb. 4.11-24: Beispiel für **Objekt vertikal ausrichten** bezüglich der selektierten (schwarz gefüllten) Knoten

Knoten reduzieren…



Es erscheint der ***Parameter Knoten reduzieren***-Dialog, in dem folgende Einstellungen gemacht werden können:

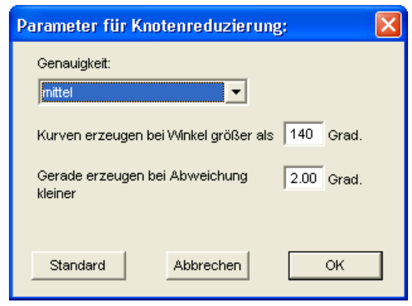


Abb. 4.11-25: Dialog zur Einstellungen der Genauigkeit der Knotenreduzierung

Genauigkeit

Dieser Wert beeinflusst die Umwandlung von Linien in Bezierkurven. Je größer die Abweichung ist, desto weniger Kurvenbefehle werden benötigt, um den ursprünglichen Kurvenzug nachzubilden.

Kurven erzeugen bei Winkel größer als … Grad

Falls an einem Knoten der Winkel der Linien kleiner als dieser Grenzwert ist, wird der Kurvenzug an diesem Knoten unterbrochen.

Gerade erzeugen bei Abweichung kleiner … Grad

Falls eine Kurve erzeugt wird, deren Krümmung innerhalb des Toleranzwertes liegt, wird sie in eine Gerade umgewandelt.

Knotenselektion

Nächsten Knoten selektieren **TAB**

Nächsten Knoten *zusätzlich* selektieren **UMSCH+TAB**

Vorherigen Knoten selektieren **RÜCK**

Zuletzt selektierten Knoten deselektieren **UMSCH+RÜCK**

Interaktives *Ecke verrunden* bzw. *Ecke schärfen*

Wird mit gedrückter STRG-Taste mit der Maus auf einen Kurvenzug geklickt, so wird ein Knoten an dieser Stelle eingefügt. Dieser Knoten dient zur Markierung der Verrundungsposition. Wenn der zweite Knoten selektiert ist, kann geschärft, verrundet oder es kann eine beliebige andere Knotenbearbeitungsfunktion ausgeführt werden.

5 Toolbars

5.1 Die *Standard*-Toolbar

Die ***Standard***-Toolbar wird über das ***Fenster***-Menü ein- oder ausgeschaltet. **STRG+1**

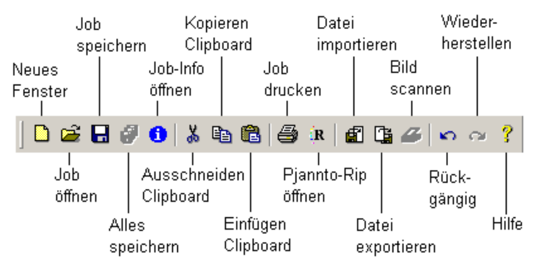


Abb. 5.1-1: Standard-Toolbar (Symbolleiste) mit Erläuterung

5.2 Die *Layer*-Toolbar

Die ***Layer***-Toolbar schalten Sie über das ***Fenster***-Menü an oder aus.



Die ***Layer*-Toolbar** dient dem Einfärben von Objekten, dem Definieren von Folienfarben, dem Selektieren von Objekten die eine Layerfarbe haben, dem Sperren und dem Unsichtbarmachen von Farblayern, sowie dem Zuweisen von *Ausgabe-Werkzeugen.*

Positionieren

Um die ***Layer-Toolbar*** zu positionieren, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den grauen Balken/Bereich über **Pal >** oder auf den kleinen grauen Bereich unterhalb des letzten Layers. Der graue Rahmen um die Toolbar wandelt sich in einen schwarzen und die Toolbar kann bei *gedrückt gehaltener linker Maustaste* an eine beliebige Stelle auf dem EuroCUT-Desktop verschoben werden.

Hinweis: Ein Doppelklick auf das „Layer"-Feld verschiebt die Toolbar wieder an die Standardstelle des Desktops.

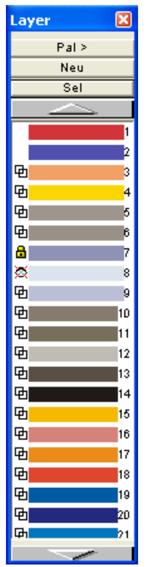


Abb. 5.2-1: Die Layer-Toolbar im Modus freischwebend

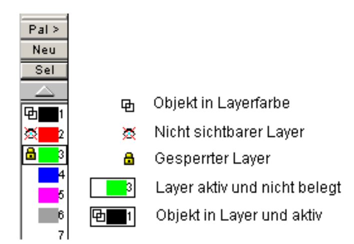


Abb. 5.2-2: Ausschnitt Layer-Toolbar (Symbolleiste) mit Erläuterung der Symbolik

*Hinweis: Die Breite der **Layer**-Toolbar kann individuell eingestellt werden. s. Layer **Setup**-Dialog/Layer-Info/Fensterbreite.*

Pal >

Wird die ***Pal >***-Schaltfläche betätigt öffnet sich folgendes Menü.

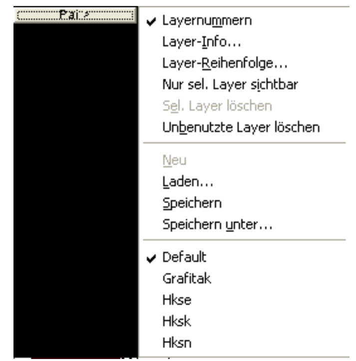


Abb. 5.2-3: Pal(letten) Kontextmenü

Layernummern

Das Aktivieren dieser Option schaltet die Nummerierung neben dem Farbbalken an und aus.

Layer-Info…

öffnet den nachfolgenden Setup-Layer Dialog.

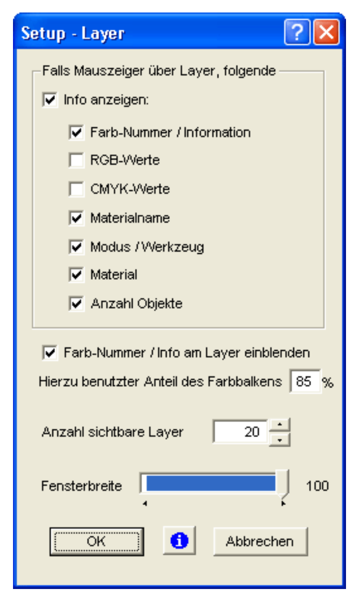


Abb. 5.2-4: Layer Setup-Dialog mit diversen Parametern zur Grundeinstellung

Falls Mauszeiger über Layer folgende Info anzeigen,

werden die aktivierten Informationen in einem so genannten Tooltip angezeigt.

Darüber hinaus können der ***benutzte Anteil des Farbbalkens in %***, ***Anzahl sichtbarer Layer*** definiert und die ***Fensterbreite*** der ***Layer***-Toolbar interaktiv verändert werden.

Layer-Reihenfolge…

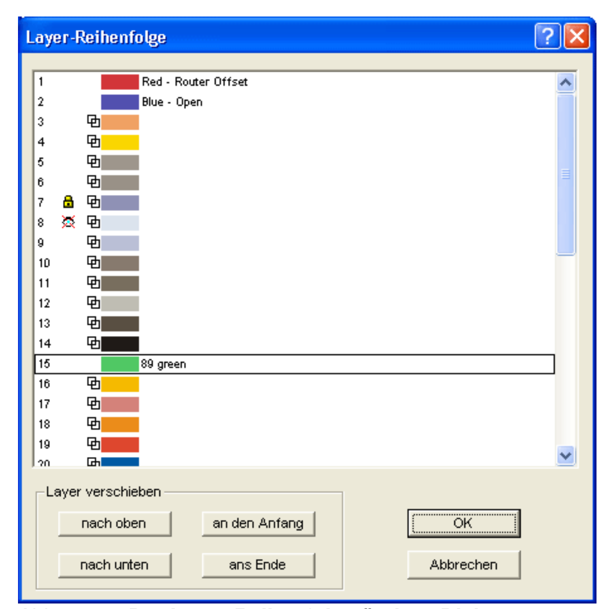


Abb. 5.2-5: **Der Layer-Reihenfolge ändern-Dialog**

Die Reihenfolge der Layer kann beliebig geändert werden. Dazu benutzen Sie bitte die ***nach oben-, nach unten-, an den Anfang-, ans Ende***-Schaltfläche.

Nur sel. Layer sichtbar

Zeigt nur die Objekte an, die in dem selektierten Layer liegen.

Sel. Layer löschen

Löscht den selektierten Layer.

Hinweis: Diese Option ist nur aktivierbar, wenn keine Objekte in diesem Layer liegen, der Layer also unbenutzt ist.

Unbenutzte Layer löschen

Alle Layer in denen sich keine Objekte befinden (unbenutzt) werden gelöscht.

Neu-Schaltfläche oder rechte Maustaste auf Farbbalken

öffnet den Layereinstellungen-Dialog. Dieser Dialog hat zwei Ansichten, die über die ***Farbe…***- oder ***Ausgabe…***-Schaltfläche aktiviert werden können.

1. Layereinstellungen Ausgabe-Setup

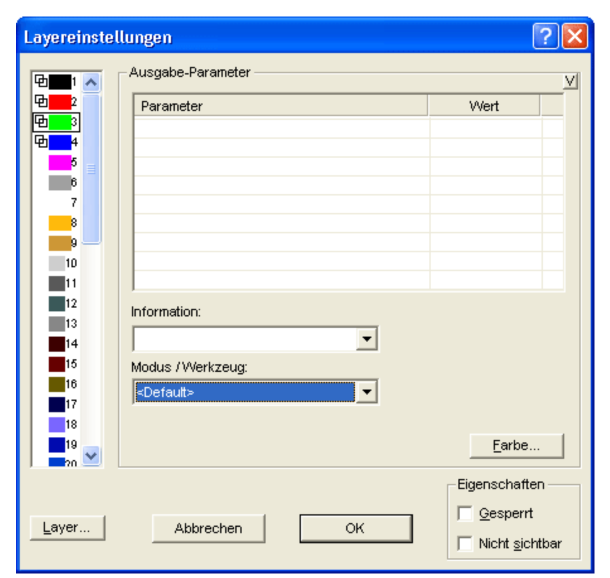


Abb. 5.2-6: Layer Dialog mit Werkzeug/Modus-Liste - Ausgabe Setup

2. Layereinstellungen Farbe-Setup

Diese folgende Dialogansicht erscheint nach dem Drücken der ***Farbe***-Schaltfläche.

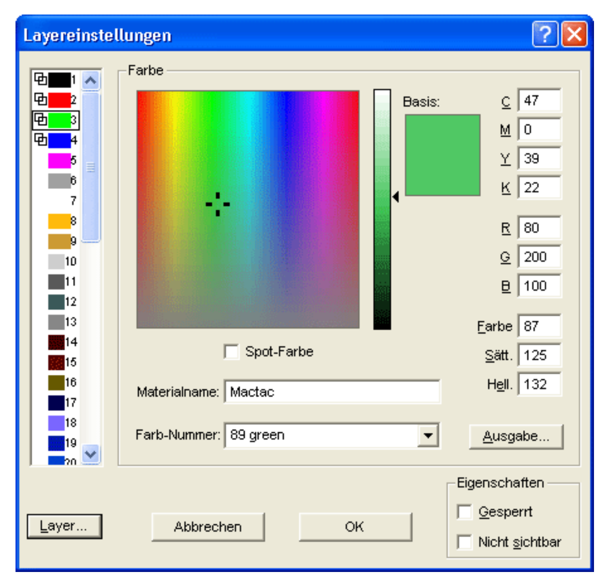
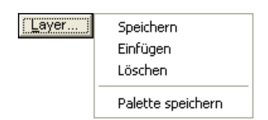


Abb. 5.2-7: Layer - Farbe, Materialname, Farbnummer und Eigenschaften definieren - Farbe Setup

Im ***Layereinstellungen***-Dialog stehen dem Anwender drei Farbmodelle zur Auswahl:

1. **CMYK** - Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast
2. **RGB** - Rot, Grün, Blau
3. **HSB** - Farbe (Hue), Sättigung (Saturation), Helligkeit (Brightness)

Layer-Schaltfläche



Speichern

Speichert einen zusätzlichen Layer mit den individuellen Einstellungen.

Einfügen

Fügt einen Layer in der ***Layer***-Toolbar ein.

Löschen

Löscht einen Layer aus der ***Layer***-Toolbar.

Palette speichern

Diese Option speichert alle gemachten Änderungen in der zugehörigen Palettendatei im Pal-Unterverzeichnis.

Eigenschaften

Gesperrt

Gesperrt bedeutet das Objekte, die sich in diesem Farblayer befinden nicht mehr markiert bzw. selektiert werden können. Vor dem gesperrten Layer erscheint symbolisiert ein Bügelschloss.

Nicht sichtbar

Nicht sichtbar lässt alle Objekte vom Desktop verschwinden, die in diesem Layer liegen. Vor dem unsichtbaren Layer erscheint symbolisiert ein durchgestrichenes Auge.

Hinweis: Beide Funktionen können jederzeit rückgängig gemacht werden, indem Sie mit der rechten Maustaste im markierten Farbbalken den Layereinstellungen-Dialog aktivieren und die Eigenschaft zurücksetzen

Farbe

Materialname

In dem Feld ***Materialname*** können Sie einem Farblayer einen individuellen Namen zuweisen.

Farb-Nummer

In das Feld ***Farb-Nummer*** können Sie die zu dem Materialtyp gehörende Bezeichnung oder Farb-Nummer eintragen.

Hinweis: Der Vorteil der Vergabe von Folienname und Farb-Nummer liegt darin, dass Sie individuell, abgestimmt auf Ihr Lager, allen Materialien Farblayer zuweisen können. Beim Entwurf können diese Materialien berücksichtigt werden, so dass bei der Ausgabe die Zuordnung ersichtlich wird. Zu jeder Auswahl von Folien- oder Materialarten kann eine Palette gespeichert werden, die beim Entwurf benutzt wird.

Ausgabe-Schaltfläche

Das Aktivieren der ***Ausgabe…***-Schaltfläche schaltet in das ***Ausgabe***-Setup.

Spot-Farbe

Der Farbname, der in dieses Feld eingetragen wird, wird beim EPS-Export mit in die Ausgabe-Datei geschrieben.

Hinweis: Oft wird diese Option für die Definition von Schneidepfaden benutzt oder de Sportfarbe wird behandelt wie ein Sonderkanal in Photoshop.

Laden...

Zuvor definierte Paletten können geladen werden.

Speichern

Mit diesem Befehl sichern Sie eine neu definierte oder eine geänderte Palette auf Ihrer Festplatte.

Hinweis: Wird diese eine neue oder geänderte Palette als Defaultpalette abgespeichert, wird bei jedem Neustart von EuroCUT diese Palette benutzt.

Speichern unter...

Dieser Befehl erlaubt die Neuvergabe eines Palettennamens.

Default (Standard)

Dieser Befehl lädt die Farbpalette, die standardmäßig mit EuroCUT ausgeliefert wird. Es handelt sich dabei um eine Mactac Folienfarbtabelle.

Paletten-Historie

Diese Funktion erleichtert Ihnen das Laden der letzten Farbpaletten. Am Ende der Menüliste ***Pal >***-Menüs erscheinen die Namen der zuletzt bearbeiteten Farbpaletten. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Paletten-Namen und die ausgewählte Palette wird eingelesen und in der Toolbar angezeigt.

Sel-Schaltfläche

Abb. 5.2-8: Sel(ektieren)-Schaltfläche

Wird die ***Sel***-Schaltfläche betätigt, werden alle Objekte auf dem Desktop markiert die in dem selektierten Layer liegen.

Rauf-Runter-Schaltflächen



Abb. 5.2-9: Rauf-Runter-Schaltflächen

Das Betätigen der ***Rauf-Runter***-Schaltflächen scrollt die Layer nach oben bzw. unten.

5.2.1 Shortcuts in der Layerbearbeitung

Die folgenden Tastenkürzel stehen in der Layerbearbeitung zur Verfügung:

Nebenstehendes Tastenkürzel öffnet den ***Layereinstellungen***-Dialog  **L**

Scrollen in der Toolbar



	UMSCHALT-Taste	10-fach scrollen
	STRG-Taste	100-fach scrollen
	UMSCHALT STRG-Taste	1000-fach scrollen

Springen in der Toolbar

POS 1-Taste	Sprung zum ersten Layer
ENDE-Taste	Sprung zum letzten Layer
BILD hoch/runter-Taste	Sprung über 1/10 der Layergesamtzahl
CURSORTASTE hoch/runter	Sprung zum nächsten Layer

Farbzuweisung über die Toolbar

Doppelklick	weist markierten Objekten die Layerfarbe zu
Doppelklick STRG-Taste	weist markierten Objekten einen Stiftumriss in der aktiven Layerfarbe zu

Verschieben einzelner Layer / Änderung der Reihenfolge

1. Schritt: Mauscursor auf gewünschten Layer positionieren
2. Schritt: Linke Maustaste drücken und gedrückt halten
3. Schritt: Den Layer an die gewünschte Position verschieben
4. Schritt: Einmal rechte Maustaste drücken
5. Ergebnis: Der Layer befindet sich an der neuen Position

5.3 Die Setup Toolbar

Die ***Setup***-Toolbar schalten Sie über das ***Fenster***-Menü an oder aus.  **STRG+3**

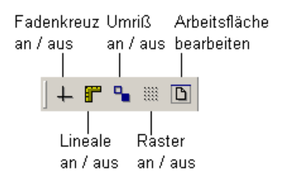


Abb. 5.3-1: Setup-Toolbar (Symbolleiste) mit Erläuterungen

*Hinweis: Alternativ kann man die Arbeitsfläche auch durch **Doppelklick auf Schatten der Arbeitsfläche** definieren!*

5.4 Die *Werkzeuge*-Toolbar

Beim erstmaligen Aufrufen von EuroCUT finden Sie die Werkzeugleiste im oberen Bereich des Desktops. Sie enthält 9 Schaltflächen mit Symbolen.

Die ***Werkzeuge***-Toolbar schalten Sie über das ***Fenster***-Menü an oder aus.  **STRG+4**

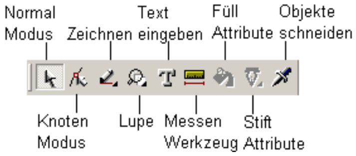


Abb. 5.4-1: **Werkzeuge**-Toolbar (Symbolleiste) mit Erläuterungen

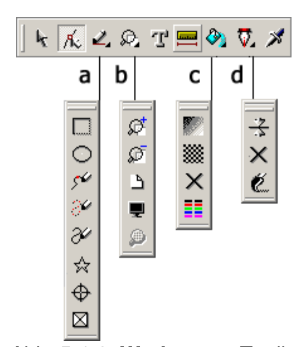


Abb. 5.4-2: **Werkzeuge**-Toolbar (Symbolleiste) mit so genannten Fly-Outs.

a. Fly-Out für die einzelnen Zeichnenwerkzeuge
b. Fly-Out für die einzelnen Zoomwerkzeuge
c. Fly-Out für die einzelnen Füllattribute
d. Fly-Out für die einzelnen Stiftattribute

*Hinweis: Die Werkzeuge können über das **Fenster**-Menü und hier den Menüeintrag **Werkzeuge** an. und ausgeschaltet werden.*

5.4.1 Der *Pfeil*-Modus



Abb. 5.4-3: Die Pfeil-Schaltfläche

Dieser Modus erlaubt es Ihnen Objekte und Textblöcke zu *markieren*, zu *verschieben*, *temporär* zu *gruppieren* (Markisenfunktion) und deren *Größe* zu *verändern*.

Markisenfunktion
*Unter **Markisenfunktion** versteht man das Markieren von Objekten indem man die linke*

Maustaste gedrückt hält, dann einen Rahmen um die zu markierenden Objekte zeichnet und die Maustaste erst loslässt, wenn alle zu markierenden Objekte sich vollständig innerhalb des Rahmens befinden.

Markieren

Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt des Objekts. Das Objekt ist markiert.

Hinweis: Im Umrissmodus (F9) muss die Kontur des Objektes selbst angewählt werden.

Wollen Sie einzelne Buchstaben eines Textblockes markieren, müssen Sie den Text zuerst im ***Bearbeiten***-Menü mit dem Befehl ***Text in Kurven*** in eine Grafik wandeln. Danach ist die Kombination mit UMSCHALT L zu lösen.

Verschieben

Sie verschieben Objekte, indem Sie das Objekt markieren und es mit gedrückter linker Maustaste auf der Arbeitsfläche positionieren.

Größe verändern

Proportional vergrößern und verkleinern Sie Objekte, wenn Sie einen der vier *Eck-Anfasser* benutzen. Ein Doppelklick auf einen der *Eck-Anfasser* erlaubt die Eingabe von absoluten Werten.

Hinweis: Ein Doppelklick auf die zwischen den Eck-Anfassern befindlichen schwarzen Quadrate, lässt ein ***nicht proportionales*** *Verändern der Größe zu. Um die Größe nach dem Auge zu bestimmen, klicken Sie auf den entsprechenden Anfasser und ziehen mit gedrückter Maustaste so lange bis Sie die gewünschte Größe erreicht haben.*

5.4.2 Der *Knoten bearbeiten*-Modus

Das Aktivieren des ***Knoten bearbeiten***-Modus erlaubt Ihnen das *Einfügen*, *Verbinden*, *Trennen*, *Ausrichten*, … von Knoten.



Abb. 5.4-4: Die Knoten-Schaltfläche

Klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche und anschließend – mit verändertem Cursor – auf einen Punkt des Objektes.

Ihre Objekte erscheinen jetzt folgendermaßen:

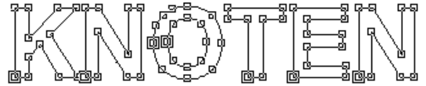


Abb. 5.4-5: Ein Objekt im Knoten bearbeiten-Modus

Tipp: Durch Drücken der LEERTASTE können Sie zwischen dem Pfeil- und dem Knoten bearbeiten-Modus hin- und herschalten.

Alle Geradenpunkte Ihrer Objekte sind mit kleinen Quadraten versehen, den ***Knoten***. Bei Kurven sind die Punkte rund. Man nennt sie ***Tangentenpunkte***.

Der ***Ursprungspunkt*** eines Objektes ist dadurch gekennzeichnet, dass er um das Quadrat zusätzlich eine Outline – eine Kontur – hat. Knotenpunkte oder Tangenten werden durch Anklicken mit dem Knotenwerkzeug markiert und farbig dargestellt. Markierte oder referenzierte Knoten sind damit leichter optisch erkennbar, was die Knotenbearbeitung erheblich vereinfacht. Sie können die verschiedenen Punkte anklicken und mit gedrückter linker Maustaste verschieben.

Durch Verschieben der Tangentenpunkte beeinflussen Sie den Verlauf der Kurve.

Hinweis: Sie markieren mehr als einen Knotenpunkt, indem Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt halten und die verschiedenen Punkte anklicken. Das Gleiche erreichen Sie, in dem Sie, mit gedrückter linker Maustaste eine so genannte Markise um die zu markierenden Punkte aufziehen.

Ein Doppelklick mit dem Mauszeiger auf einen Knotenpunkt aktiviert die ***Knoten***-Toolbar. Mittels der Pin-Schaltfläche kann die ***Knoten***-Toolbar auf der EuroCUT-Arbeitsfläche festgepinnt werden.

*Tipp: Wurde die Knotenbox auf der Arbeitsfläche festgepinnt, kann mittels der LEERTASTE zwischen dem **Knoten bearbeiten**-Modus und dem **Objekt**-Modus umgeschaltet werden.*

Hinweis: Wollen Sie bei einem Textblock die Knoten bearbeiten, müssen Sie ihn erst durch den Befehl Text in Kurven in ein grafisches Objekt wandeln, sonst wird der Textblock blau gestrichelt angezeigt.



Abb. 5.4-6: **Knoten**-Toolbar

Ausführliche Beschreibung der einzelnen Funktionen siehe Kapitel 5.6: Die Knoten-Toolbar.

5.4.3 Die *Zoom*-Funktion

Diese Option ***vergrößert oder verkleinert*** Teilbereiche des Desktops oder der Arbeitsfläche.



Abb. 5.4-7: Die **Zoom**-Schaltfläche

Ein Klick auf diese Schaltfläche aktiviert eine *Fly-Out*-Toolbar mit 5 weiteren Schaltflächen.



Abb. 5.4-8: Fly-Out mit 5 Zoom-Unterfunktionen

Lupe

Die Schaltfläche mit dem (+) Pluszeichen vergrößert Teilbereiche des Desktops. Ziehen Sie mit der Markisenfunktion einen Rahmen um den Bereich, der vergrößert werden soll. Diese Funktion kann mehrmals hintereinander ausgeführt werden, solange bis ein Piepton die letztmögliche Stufe akustisch anmahnt.

Hinweis: Die Funktionstaste F2 und die (Plus)-Taste der numerischen Tastatur führen ebenfalls die Vergrößern-Funktion aus.

Lupe -

Die Schaltfläche mit dem (-) Minuszeichen verkleinert *schrittweise* Teilbereiche des Desktops oder der Arbeitsfläche.

Hinweis: Die Funktionstaste F3 und die (Minus)-Taste der numerischen Tastatur führen ebenfalls die Verkleinern-Funktion aus.

Blatt

Die Schaltfläche mit dem symbolisch dargestellten Blatt Papier dient dazu, die Arbeitsfläche maximal vergrößert anzuzeigen.

Monitor

Die Schaltfläche, die einen Monitor symbolisiert, stellt alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte größtmöglich dar. Der Ausschnitt wird dabei so gewählt, dass es sich um die größtmögliche Darstellung handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.

Selektierte vergrößert darstellen

Die letzte Schaltfläche stellt alle selektierten Objekte größtmöglich dar.

Hinweis: Halten Sie während dem Aufruf des Befehls die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann werden lediglich die markierten Objekte optimal vergrößert.

5.4.4 Die *Zeichnen*-Werkzeuge

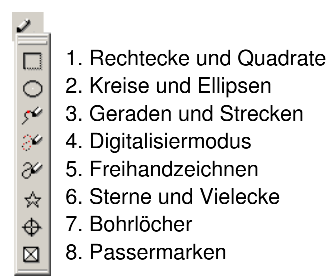


Abb. 5.4-9: Zeichnen-Toolbar plus Fly-Out mit 8 Unterfunktionen

*Hinweis: Eine ausführliche Beschreibung der **Zeichnen**-Funktionen finden Sie im Referenzteil „Der **Objekt**-Menü-Befehl".* **siehe Kapitel 4.3.18: Der *Zeichnen*-Befehl**

5.4.5 Der *On Top*-Texteditor

Abb. 5.4-10: Die Text-Schaltfläche

Die ***Text***-Symbolleiste schalten Sie über das ***Fenster***-Menü oder den Shortcut **STRG+5** an oder aus.

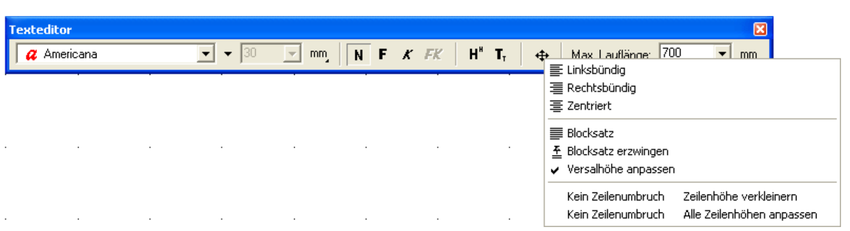


Abb. 5.4-11: Die Text-Toolbar mit aufgeklappten Unterfunktionen und Erläuterungen

Eine ausführliche Beschreibung der Funktionen finden Sie unter ***Tools***, Die ***Text***-Toolbar **siehe Kapitel 5.5: Die *Texteditor*-Toolbar** und im Artikel ***Texte editieren*** **siehe Kapitel 3.3: Texte editieren**.

5.4.6 Das *Messen*-Werkzeug



Abb. 5.4-12: Die Messen/Bemaßung-Schaltfläche

Dieses Werkzeug dient dem Ermitteln und prozentualen Verändern von Objektmaßen. Zusätzlich ist es möglich eine Objektbemaßung vorzunehmen, die auch gedruckt werden kann.

Eine ausführliche Beschreibung der Funktionen finden Sie unter ***Tools***, Das ***Messen***-Werkzeug. **siehe Kapitel 6.15: Das *Messen*-Werkzeug**

5.4.7 Das *Farbeimer*-Werkzeug



Abb. 5.4-13: Farbeimer-Schaltfläche mit Unterfunktionen

Eine ausführliche Beschreibung der Funktionen finden Sie hier: **siehe Kapitel 6.13: Das *Farbeimer*-Werkzeug**

5.4.8 Das *Stiftattribute*-Werkzeug



Abb. 5.4-14: Stiftattribute-Schaltfläche mit Unterfunktionen

Eine ausführliche Beschreibung der Funktionen finden Sie hier: **siehe Kapitel 6.10: Das *Stiftattribute*-Werkzeug**

5.4.9 Das *Ausgabe*-Werkzeug



Abb. 5.4-15: Die beiden Ausgabe-Schaltflächen

Ein Aktivieren der oben gezeigten Schaltflächen übergibt die Ausgabedaten an den

Plot-Manager, der die Daten aufbereitet auf dem angeschlossenen Gerät ausgibt.

5.5 Die *Texteditor*-Toolbar

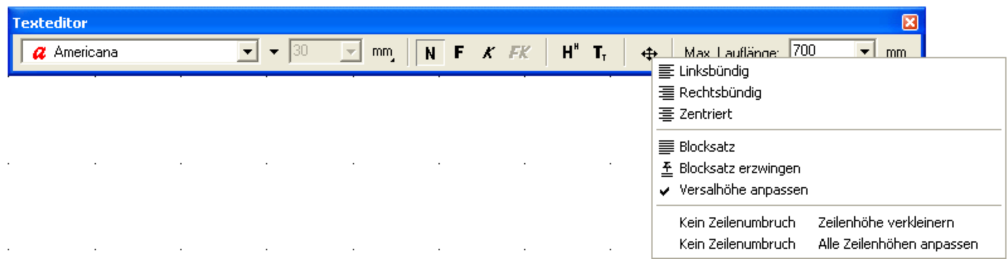


Abb. 5.5-1: Die Text-Toolbar mit Unterfunktionen

Schriftart

Hier wählen Sie Ihren Font anhand des Namens aus. Sie markieren zunächst den Text, indem Sie bei gedrückter linker Maustaste über den gewünschten Textteil streichen oder den Textcursor bei gedrückter UMSCH-Taste über den gewünschten Textteil mit den Pfeiltasten bewegen. Soll der gesamte Text markiert werden betätigen Sie einfach den Shortcut **STRG+A.**

Hinweis: Ein Doppelklick in das Texteingabezeile (Cursorfeld) markiert den gesamten Textblock.

Schriftgröße

Im Eingabefeld ***Schriftgröße*** geben Sie die Höhe von Großbuchstaben (Versalhöhe) ein. Direkt daneben bestimmen Sie die zu verwendende Maßeinheit. Zu Verfügung stehende hier die folgenden Einheiten: ***Millimeter***, ***Zentimeter***, ***Inch*** und ***Punkte.***

Leerzeichen (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)

Taste	–	STRG	UMSCHALT	UMSCHALT STRG
LEERTASTE	1/1 Geviert	1/2 Geviert	1/4 Geviert	1/8 Geviert

Schriftschnitt

Der Schriftschnitt eines Fonts wird über eine der vier Schaltflächen ausgewählt. Es kann gewählt werden zwischen normal, **fett**, *kursiv* oder ***fett-kursiv***.

Hinweis: Es gibt Schriftarten bei denen weniger als 4 Schnitte vorhanden sind. Die Schaltflächen werden dann grau angezeigt und lassen sich nicht aktivieren.

Tiefgestellt

Tiefgestellter Text, ist Text der etwas tiefer als der restliche Text in einer Zeile dargestellt wird. Tiefgestellte Zeichen werden häufig in wissenschaftlichen Formeln verwendet.

Beispiel: y2, die 2 soll tiefgestellt werden: Ergebnis: y_2

Hochgestellt

Hochgestellter Text, ist Text, der etwas höher als der restliche Text in einer Zeile dargestellt wird. Auch hochgestellte Zeichen werden häufig in wissenschaftlichen Formeln verwendet.

Beispiel: x hoch 2, die 2 soll hochgestellt werden: Ergebnis: x^2

Ausrichtung

Über die ***Ausrichtung***-Funktion bestimmen Sie wie Ihr Text ausgerichtet werden soll. Jede Zeile kann dabei unterschiedlich ausgerichtet werden. Markieren Sie Ihre Textzeile und wählen Sie aus der Liste die gewünschte Zeilenausrichtung aus.

Hinweis: Bei Blocksatz erzwingen ist jede Zeile mit der EINGABE-Taste abzuschließen. Der Zeichenabstand wird so verlängert, dass die maximale Lauflänge jeder Zeile erreicht wird.
Achtung: Bei der Option Blocksatz dürfen die einzelnen Zeilen nicht mit der EINGABE-Taste abgeschlossen werden. Hier wird der Wortabstand so angepasst, dass die Textausrichtung links- und rechtsbündig wird.

Versalhöhe anpassen

Die ***Versalhöhe anpassen-***Option nimmt die maximale Lauflänge und vergrößert oder verkleinert den Schriftgrad entsprechend. Die Versalhöhe wird nach der Veränderung nicht mehr numerisch angezeigt. Sie kann aber mit dem ***Messen***-Werkzeug überprüft werden.

Nach dem Aktivieren der ***T***-Schaltfläche in der Werkzeug-Toolbar, über das ***Text***-Menü und hier den ***Text eingeben-***Menüpunkt oder den Shortcut **T** erscheint ein Mauszeiger in Form eines großen „T" auf dem Bildschirm. Wird nun die EINGABE-Taste betätigt kann die Texteingabe erfolgen. Die genaue Position des Textes bestimmen Sie, indem Sie die Spitze des Mauscursors an der Stelle positionieren, an welcher der Text eingefügt werden soll.

Kein Zeilenumbruch - Zeilenhöhe verkleinern

Ist diese Option aktiviert, dann wird kein Zeilenumbruch veranlasst, der sich aus der maximalen Lauflänge ergibt, sondern beim Überschreiten der maximalen Lauflänge wird die Zeilenhöhe verkleinert. Dies ist besonders bei Seriennummern von Nutzen. **siehe Kapitel 6.11: Die Seriennummern-Funktion**

Kein Zeilenumbruch - Alle Zeilenhöhen anpassen

Ist diese Option aktiviert, dann wird kein Zeilenumbruch veranlasst, der sich aus der maximalen Lauflänge ergibt, sondern beim Überschreiten der maximalen Lauflänge wird die Zeilenhöhe ***aller*** Textblöcke verkleinert. Dies ist besonders bei Seriennummern von Nutzen. **siehe Kapitel 6.11: Die Seriennummern-Funktion**

Max. Lauflänge

Der Wert in dem Feld ***Max. Lauflänge*** gibt an, wann in einer Textzeile der Umbruch erfolgt.

5.6 Die Knoten-Toolbar



Abb. 5.6-1: **Knoten**-Toolbar - Sammlung der Knoten bearbeiten-Werkzeuge

Tipp: *Die am häufigsten benötigten Funktionen der Knotenbearbeitung sind über die rechte Maustaste abrufbar. Die Belegung der rechten Maustaste wechselt, abhängig davon ob ein Knoten oder mehrere Knoten markiert werden. Ausführlich siehe:* **siehe Kapitel 4.11.4: Kontextmenüs Knotenbearbeitung**

Hinweis: *Mehrere Knoten selektieren Sie, indem Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste nacheinander auf die Knoten klicken, die Sie markieren wollen.*

Verrund.(ung)-Schaltfläche



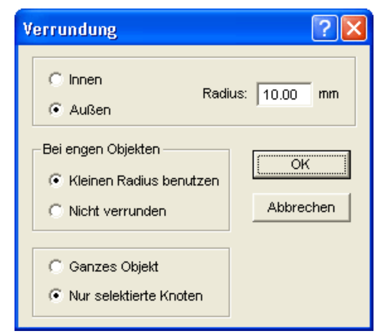


Abb. 5.6-2: **Verrundung**-Dialog von Knoten

Die folgenden Einstellungsmöglichkeiten stehen Ihnen im ***Verrundung***-Dialog zur Verfügung:

Verrundung Innen

Wird diese Schaltfläche aktiviert werden ***nur*** die ***selektierten Knoten*** oder das ***ganze Objekt***, je nachdem welche Option im Dialog ausgewählt wurde, um den angegebenen Radius nach innen verrundet.

Verrundung Außen

Wird diese Schaltfläche aktiviert werden ***nur*** die ***selektierten Knoten*** oder das ***ganze Objekt***, je nachdem welche Option im Dialog ausgewählt wurde, um den angegebenen Radius nach außen verrundet.

Radius

Im Fenster rechts neben den oben genannten Schaltflächen kann der ***Radius***, mit dem der oder die Knoten verrundet werden sollen, eingestellt werden.

Bei engen Objekten

Hier stehen Ihnen zwei Optionen zur Auswahl:

Wird die Option ***Kleinen Radius benutzen*** ausgewählt, errechnet EuroCUT den Radius, der für die Verrundung dieses engen Objektes noch geeignet ist.

Bei Auswahl der ***Nicht verrunden***-Option wird bei engen Objekten nicht verrundet.

Reduz.(ieren)-Schaltfläche



Knoten reduzieren

Wird diese Schaltfläche in der Knotenbearbeitung aktiviert, werden alle überflüssigen Knotenpunkte entfernt, d. h. das Objekt wird um die Knoten reduziert, durch deren Entfernen der Kurvenverlauf nicht beeinflusst wird.

Achtung: *Die Knotenreduzierung bezieht sich immer auf das* ***ganze*** *Objekt.*

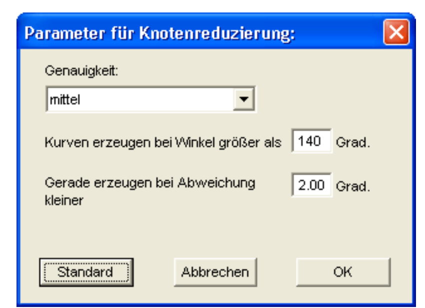


Abb. 5.6-3: Einstellungs-Dialog für die Knotenreduktion

Symmet.(risch)-Schaltfläche

 **Y**

Mit dem Befehl ***Symmetrisch*** werden die Tangenten symmetrisch angelegt, d. h. dass beide Tangenten eine Gerade bilden **und** die Kontrollpunkte auf beiden Seiten die gleiche Entfernung zum Knotenpunkt haben.

Spitze-Schaltfläche

 **P**

Durch den Befehl ***Spitze*** wird die Symmetrie und Glättung eines Knotens wieder aufgehoben. Danach sind die Tangenten wieder einzeln modifizierbar. An der Darstellung der Kurve ändert sich zunächst nichts.

Glätten-Schaltfläche

 **Ä**

Mit dieser Option werden die Tangenten einer Kurve so modifiziert, dass sie eine Gerade bilden. Dabei wird immer die minimal mögliche Veränderung an den Tangenten ausgewählt. An der Stelle, an der eine Gerade in eine Kurve übergeht, passt dieser Befehl die Tangente genau der Geraden an.

Der Vorteil des ***Glätten***-Befehls ist, dass die Übergänge von Kurven in Geraden und der Verlauf der Kurve weich durchgeführt wird. Beim späteren Schneiden werden so unschöne Verschiebungen vermieden.

Hinweis: Sind auf beiden Seiten des zu bearbeitenden Punktes Geraden, dann ist dieser Befehl nicht verfügbar. Beim Verschieben von Tangenten verlieren die beiden Tangenten eines Kurvenknotenpunktes ihre symmetrische Ausrichtung zu einander. Mit dem ***Glätten****-Befehl werden Sie wieder zu einer* ***Geraden*** *gewandelt.*

Ursprung-Schaltfläche



Wollen Sie Fräsarbeiten durchführen, dann ist es für Sie wichtig zu wissen, an welcher Stelle der Fräsplotter ansetzt bzw. wo das Werkzeug erstmalig in das zu bearbeitende Material eintaucht. Die Ursprungsknoten sind gekennzeichnet durch ein **Quadrat mit einer zusätzlichen Kontur**. Diese Option verlagert den Ursprungspunkt auf den zuvor markierten Knotenpunkt.

Trennen-Schaltfläche



Diese Option erzeugt offene Objekte. Markieren Sie den zu trennenden Knotenpunkt und aktivieren Sie anschließend die ***Trennen***-Schaltfläche.

Verbind.(en)-Schaltfläche



Mit dieser Funktion können Sie offene Objekte miteinander verbinden. Klicken Sie mit dem Knotencursor auf den ersten Knotenpunkt. Drücken Sie die UMSCHALT-Taste und markieren nun den zweiten Knotenpunkt. Markierte Knotenpunkte sind/werden schwarz gefüllt und die Statuszeile gibt Ihnen Aufschluss darüber, wie viel Objekte markiert bzw. selektiert sind. Aktivieren Sie zum Schluss die ***Verbinden***-Schaltfläche und das Objekt wird geschlossen.

Tipp: Eine zweite Möglichkeit um Knotenpunkte zu markieren ist die Verwendung der Markisen-Funktion. Ziehen Sie zum Markieren – bei gedrückter linker Maustaste – einen Rahmen um die gewünschten Punkte.

Hinweis: Das Verbinden ist nur dann möglich, wenn zwei Knoten markiert sind, die beide Endpunkte eines offenen Objektes sind.

Löschen-Schaltfläche



Diese Option entfernt den Knotenpunkt, der zuvor markiert wurde.

Handelt es sich dabei um den Endpunkt eines offenen Objektes, so werden die beiden benachbarten Knotenpunkte mit einer Kurve verbunden, sofern sich auf einer oder beiden Seiten des gelöschten Knotenpunktes Kurven befanden. Die Knotenpunkte werden zu einer Geraden verbunden, wenn sich auf beiden Seiten des gelöschten Knotens Geraden befanden.

Hinweis: Einen markierten Knotenpunkt entfernen Sie am schnellsten mit der ENTF-Taste auf Ihrer Tastatur.

Einfügen-Schaltfläche



Zum Einfügen von Knotenpunkten bewegen Sie den Knotencursor an die Stelle auf der Kontur des Objektes, an der der neue Knoten eingefügt werden soll. Anschließend aktivieren Sie die ***Einfügen***-Schaltfläche.

Kurve-Schaltfläche  **K**

Diese Option wandelt Geraden in Kurven mit Tangenten um.

Gerade-Schaltfläche  **G**

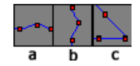
Diese Option wandelt Kurven in Geraden um.

Hinweis: Alle Informationen der Kurve gehen verloren.

Die grafischen Schaltflächen - Ausrichten

Diese Funktion richtet Knotenpunkte horizontal oder vertikal exakt aus.

Markieren Sie mindestens zwei Knotenpunkte die exakt ausgerichtet werden sollen und Doppelklicken Sie auf den **Referenzpunkt**.
Der Referenzpunkt ist der Punkt nach dem ausgerichtet werden soll.



a. Ausrichten horizontal-Schaltfläche  **H**

Diese Funktion richtet Knotenpunkte horizontal aus.

b. Ausrichten vertikal-Schaltfläche  **V**

Diese Funktion richtet Knotenpunkte vertikal aus.

c. Ecke(n) ausrichten-Schaltfläche  **E**

Eine weitere Möglichkeit Knoten auszurichten ist das Ecken Ausrichten. Diese Funktion gleicht Knoten, die annähernd senkrecht oder waagerecht zu ihren Vorgänger- und Nachfolgerknoten liegen, aus. Das ***Ecken ausrichten*** ist eine Kombination aus dem horizontalen- und dem vertikalen Ausrichten. Auf diese Art können sehr schnell *rechte Winkel* erstellt werden.

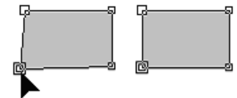


Abb. 5.6-4: Ecken ausrichten - vorher/nachher

Die vorangehende Abbildung zeigt die Arbeitsweise des ***Ecken Ausrichtens***. Links in der Abbildung ist das Viereck im Ursprungszustand zu sehen. Die linke untere Ecke wird selektiert, die ***Knoten-***Toolbar wird durch Doppelklick auf diese Ecke geöffnet. Der markierte Knoten wird an seinen Nachbarknoten horizontal und vertikal ausgerichtet. Dadurch entsteht ein rechter Winkel, das Ergebnis ist rechts in der Abbildung zu sehen.

5.6.1 Direkte Koordinateneingabe von Knotenpositionen

Position (mm) - horiz.(ontal) und vert.(ikal)

In der ***Knoten***-Toolbar Abschnitt ***Position (mm)*** können Knotenpunkte durch die Eingabe ihrer **X-/Y-Koordinaten** positioniert werden. Bei dieser Positionierung wird zwischen *absoluten* und *relativen* Werten unterschieden.

Absolute Werte

Bei der Eingabe absoluter Werte werden die eingegebenen Werte dem **selektierten** Knoten zugewiesen.

Relative Werte



Bei der Eingabe relativer Werte wird der selektierte Knoten um die angegebenen Koordinatenwerte in horizontaler und vertikaler Richtung *relativ zum selektierten* Knoten verschoben, d. h. die eingetragenen- und die Ausgangskoordinaten werden addiert.

Vorgehensweise:

Geben Sie zuerst die gewünschten Koordinaten ein und halten dann die UMSCHALT-Taste gedrückt, während Sie die ***Verschieben***-Schaltfläche aktivieren.

Horizontales/vertikales Einschränken beim Ziehen von Linien, Geraden und Kurven



Bei gedrückter STRG-Taste können Linien vertikal oder horizontal eingeschränkt werden, d. h. die Verschiebung der Linie ist nur in eine Richtung möglich.

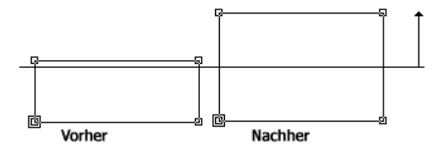


Abb. 5.6-5: Eingeschränktes Ziehen von Knoten bzw. Linien

Beim Ziehen von Kurven wird die Kurve verformt. Die Verformung ist hierbei vom gewählten Angriffspunkt abhängig, wie es in der nachfolgenden Abbildung zu sehen ist.

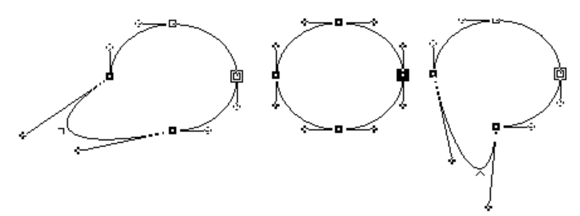


Abb. 5.6-6: Eingeschränktes Ziehen von Kurven

*Hinweis: Das Knotenattribut **glatt** wird automatisch gespeichert, wenn der selektierte und der nächste Knoten eine Kurve sind.*

***Tipp:** Die **Zoom**-Funktionen sind auch im Knotenbearbeitungs-Modus aktiv.*

5.7 Die *Objekt-Parameter*-Toolbar

Die ***Objekt-Parameter***-Toolbar besteht aus zwei Teilen, einem *nicht variablen* und einem *variablen* Teil. Der senkrechte Trennstrich neben der *Duplikat*- und *Zuweisen*-Schaltfläche separiert die beiden Teile.

Nicht variabler Teil

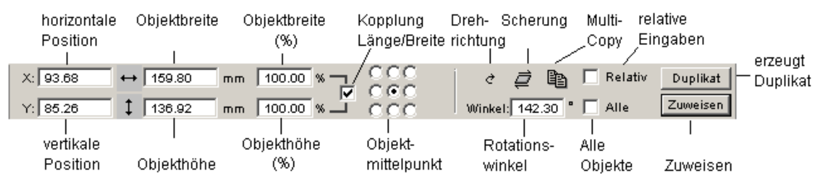


Abb. 5.7-1: Objekt-Parameter Toolbar (Symbolleiste) mit Erläuterungen

Variabler Teil

Wichtige Funktionen, auf die schnell zugegriffen werden soll, können im variablen Bereich, rechts neben dem senkrechten Trennstrich in der ***Objekt-Parameter***-Toolbar als Icon eingefügt werden.

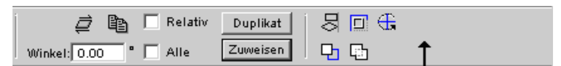


Abb. 5.7-2: Der Pfeil markiert die Fläche zur Einbindung von zusätzlichen Werkzeug-Icons

Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

Positionieren Sie den Mauscursor in diesem Bereich und klicken Sie einmal mit der *rechten* Maustaste. Der folgende Dialog wird geöffnet:

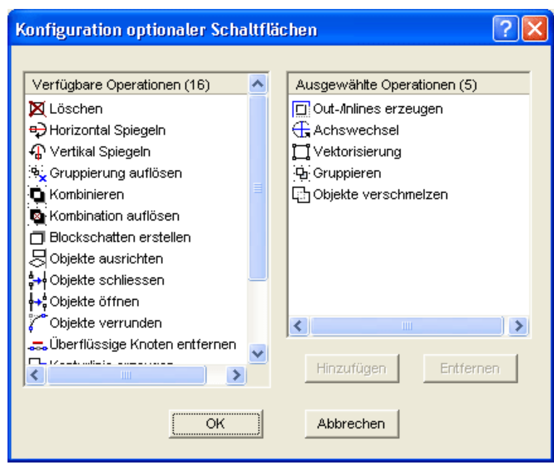


Abb. 5.7-3: Dialog zur Einbindung weiterer Werkzeuge in den variablen Teil

Auf der linken Seite befinden sich die verfügbaren Werkzeuge. Auf der rechten Seite des Dialoges werden die ausgewählten Werkzeuge angezeigt. Befinden Sie sich im linken Bereich des Dialoges und ein Werkzeug ist aktiviert (blau hinterlegt), so kann dieses hinzugefügt werden. Befinden Sie sich im rechten Bereich des Dialoges und ein Werkzeug ist markiert (blau hinterlegt), so kann es wieder entfernt werden.

5.8 Die Statuszeile *Objekt-Info*

Diese Statuszeile informiert über die Eigenschaften und Attribute von Objekten auf dem EuroCUT-Desktop. Diese Information umfasst Anzahl, Objekttyp, Farbmodell, Farbwert und viele andere zur Beurteilung wichtige Daten.

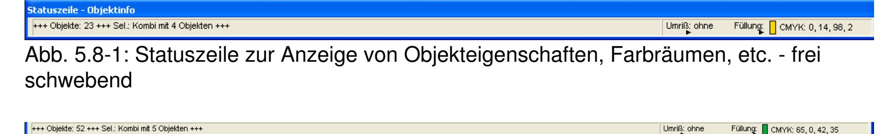


Abb. 5.8-1: Statuszeile zur Anzeige von Objekteigenschaften, Farbräumen, etc. - frei schwebend

Abb. 5.8-2: Statuszeile zur Anzeige von Objekteigenschaften, Farbräumen, etc. - festgestellt

5.9 Die Statuszeile Elementinfo

Diese Statuszeile gibt die aktuelle Mauscursorposition in x/y-Koordinaten aus. Zusätzlich werden in dem linken Bereich neben den Cursorkoordinaten Hilfetexte und Zusatztexte aus der Layer-Info z. B. aus dem Feld *Materialname* angezeigt. Ebenso ist es möglich hier Treiberinfos wie z. B. die eingestellte Werkzeugtiefe für einen bestimmten Layer anzuzeigen.

5.9 Die Statuszeile Elementinfo

Cliparts können auch per Drag'n Drop eingefügt und herausgezogen werden (Kommentar mit rechter Maustaste). X: 503.68 Y: 125.81

Abb. 5.9-1: Statuszeile Element mit Hilfetext und Elementinfos hier Koordinaten

5.10 Die *Clipart*-Toolbar

Die ***Clipart***-Toolbar dient dem Ablegen von Jobteilen, die mehrfach Verwendung finden sollen, wie z. B. Firmenlogos, Mustervorlagen, Firmenadresse, etc.. Die Toolbar wird gefüllt per „Drag 6 Drop". Man selektiert die Vektorobjekte und zieht sie mit gedrückter linker Maustaste in den Clipart-Bereich und lässt dann die Maustaste los.

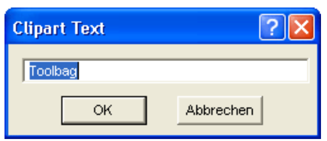


Abb. 5.10-1: Clipart Infozeilen Dialog

Unterhalb des eingefügten Cliparts erscheint ein leere Infozeile. In dieser Infozeile ***(Clipart-Text)*** können zusätzliche Angaben zum Clipart wie z. B. Größe, Art-Nr, usw. abgelegt werden. Die Infozeile aktiviert durch Klicken mit der *rechten Maustaste* in das leere Infofeld des Cliparts.



Abb. 5.10-2: Clipart-Toolbar mit Thumbnails und Info-Feld

Gruppe

Clipart-***Gruppen*** werden erzeugt, umbenannt, importiert oder gelöscht durch die entsprechenden Schaltflächen im ***Clipart-Manager.*** **siehe Kapitel 6.2: Der Clipart-Manager**

6 Tools

6.1 Der Desktop

Nach dem Starten von EuroCUT erscheint der Desktop mit Arbeitsfläche, wie folgt:

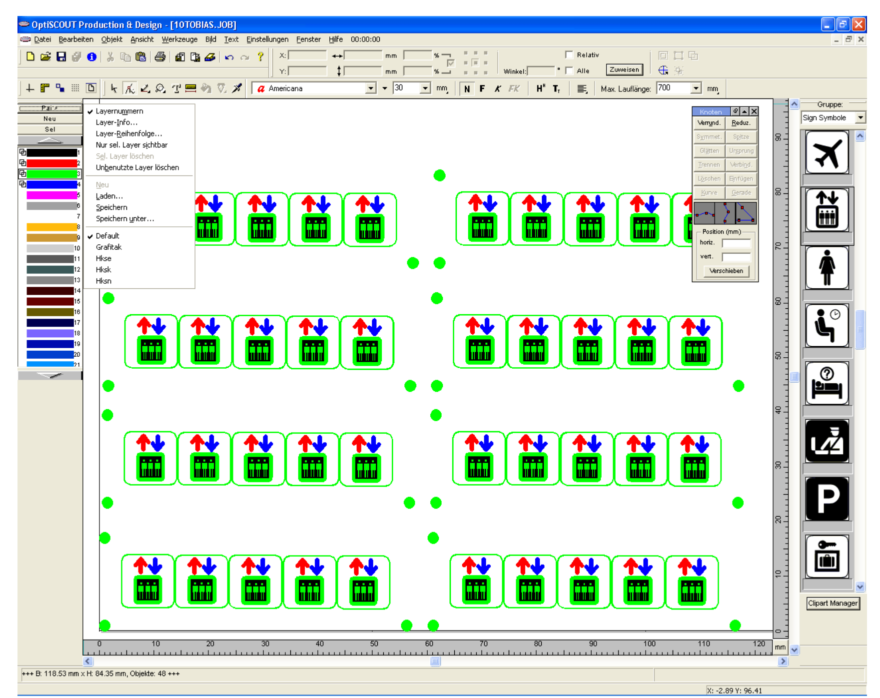


Abb. 6.1-1: EuroCUT Desktop mit Arbeitsfläche und eingeblendeten Werkzeug-Toolbars, Linealen, Clipart-Manager und Statuszeilen

Die ***Arbeitsfläche*** ist gekennzeichnet durch einen schwarzen Rand der rechts und unten einen grauen Schatten aufweist. Die Arbeitsfläche dient der Orientierung und Bemaßung.

Die ***Lineale*** können frei positioniert oder ganz abgeschaltet werden. Die ***Layer***-Toolbar kann an jeder beliebigen Stelle der Arbeitsfläche positioniert werden. Standardmäßig befindet sie sich am linken Rand der Arbeitsfläche. Die ***Metrik*** (cm, mm, Zoll [inch]) ist über eine Schaltfläche, die sich im Winkel der beiden Lineale befindet, direkt veränderbar.

In der ***Statuszeile*** finden Sie eine Fülle an Informationen über die auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte. So werden hier z. B. Informationen wie ***Umriss***, ***Füllung***, ***Objektmaße***, ***-anzahl***, ***Kombination*** oder ***Gruppierung*** angezeigt.

6.1.1 Cursorformen auf der Arbeitsfläche und ihre Bedeutung

Cursorform	**Bedeutung**
	kein Objekt markiert bzw. selektiert

Hinweis: Objekte markieren Sie, in dem Sie den Mauscursor über dem Objekt positionieren und die linke Maustaste drücken.

Cursorform	***Bedeutung***
	Objekte verschieben

Hinweis: Dieser Cursor ist nur dann aktiv, wenn sich der Cursor im Bereich des Objektinnenteiles oder im Bereich zwischen den 8 schwarzen Vierecken auf der Umrisslinie befindet. Das Objekt muss markiert sein.

Cursorform	***Bedeutung***
	Objekt vertikal vergrößern
	Objekt horizontal vergrößern
	Objekt diagonal vergrößern

*Hinweis: Die Cursor zur Änderung der Objektgröße sind nur dann aktiv, wenn sich der Cursor im Bereich der 8 schwarzen Vierecke auf der Umrisslinie des Objektes befindet. In den **Scheren-/Rotieren**-Modus schalten Sie, indem Sie bei aktivem Kreuzcursor (s. oben Objekte verschieben) einen Klick mit der linken Maustaste durchführen.*

Cursorform	***Bedeutung***
	*Objekt im **Scheren**/**Rotieren**-Modus*
	Objekt rotieren
	Objekt scheren (schräg stellen horizontal/vertikal

6.2 Der Clipart-Manager

Die ***Clipart***-Toolbar schalten Sie über das ***Fenster***-Menü an oder aus. **UMSCH+C**

Die ***Clipart***-Toolbar dient der Verwaltung Ihrer Cliparts. Cliparts sind Jobs oder Jobteile, die in die ***Clipart***-Toolbar abgelegt wurden.

Sie können diese so genannten Cliparts aus der gewünschten Clipart-Gruppe per Drag & Drop auf die EuroCUT-Arbeitsfläche ziehen und weiterverarbeiten.

Cliparts hinzufügen

Gefüllt wird die Gruppe durch das ***Rechte Maustaste***-Kontextmenü Menüeintrag „***Zur Clipart-Gruppe hinzufügen***".

Cliparts entfernen

Cliparts kann man durch Drücken der ENTF-Taste aus der Gruppe herauslöschen.



Abb. 6.2-1: Clipart Toolbar mit Vorschau Piktogramme-Gruppe

Gruppen

Clipart-Gruppen werden erzeugt, umbenannt, importiert oder gelöscht durch die entsprechenden Schaltflächen im nachfolgenden ***Clipart-Manager***-Dialog:

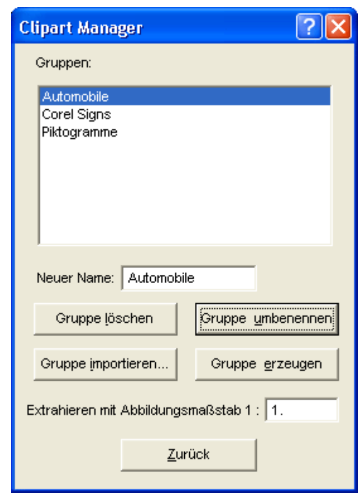


Abb. 6.2-2: Clipart-Manager Dialog mit Gruppenparametern und Maßstab

Die Cliparts werden in einem eigenen Verzeichnis abgelegt (C:\Programme\EUROSYSTEMS\EuroCUT Design 6.5\CLIP).

Hinweis: Textblöcke werden zu Kurven gewandelt und können nicht mehr mit dem Text-Werkzeug bearbeitet werden.

6.3 Der *Textbox*-Dialog

Die EuroCUT-Textbox enthält vier Dialoge, welche auf den folgenden Seiten ausführlich erläutert werden.

Der *Textbox Bearbeiten*-Dialog

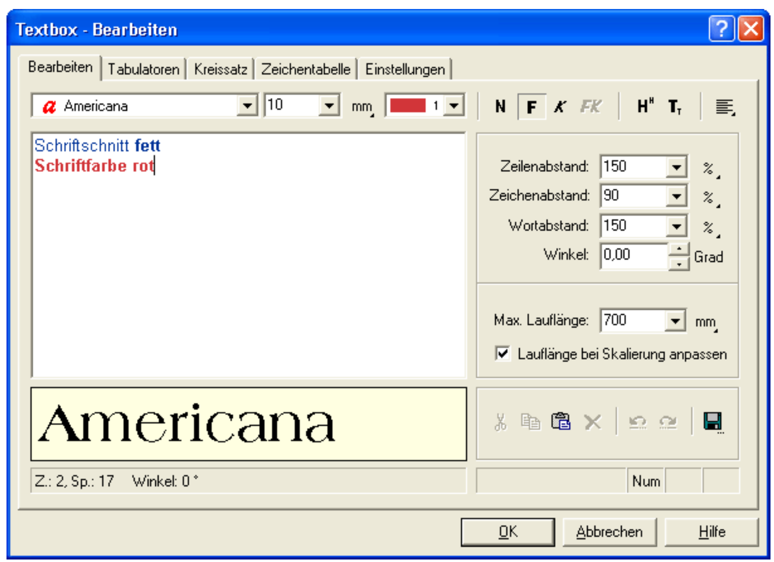


Abb. 6.3-1: Bearbeiten-Dialog der Textbox

Die meisten Funktionen in diesem Dialog entsprechen denen der ***Texteditor-Toolbar.*** **siehe Kapitel 5.5: Die *Texteditor*-Toolbar**

Im linken Bereich des Dialoges befindet sich das Texteingabefeld. Darunter wird die ausgewählte Schriftart vergrößert angezeigt. Ist Text markiert wird hier der markiere Text eingeblendet. Ist kein Text markiert so wird der *Name der verwendeten Schriftart* angezeigt.

Leerzeichen (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)

Taste	–	STRG	UMSCHALT	UMSCHALT+STRG
LEERTASTE	1/1 Geviert	1/2 Geviert	1/4 Geviert	1/8 Geviert

Unterhalb der Textvorschau befindet sich die Statuszeile die folgende Daten bereitstellt.

Z.: Zeile in welcher der Cursor steht - Sp.: Spalte in welcher der Cursor steht
X: X-Position des Cursors auf der Arbeitsfläche - Y: Y-Position des Cursors auf der Arbeitsfläche
Winkel: Auf die Objekte angewendete Drehung - (Objektdrehwinkel)

Rechts neben der dem Vorschaufeld befinden sich die ***Clipboard***-Funktionen (Windows-Zwischenablage).

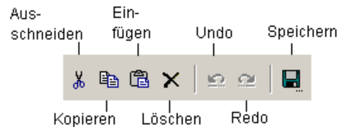


Abb. 6.3-2: Windows Zwischenablage Schaltflächen mit Funktionserklärung

Betätigen der ***Speichern***-Schaltfläche übernimmt die zuvor eingestellten Werte. Beim nächsten Öffnen der Textbox werden die zuletzt gespeicherten Werte auf den neuen Text angewendet.

Max. Lauflänge

Mit der ***maximalen Lauflänge*** bestimmen Sie den Umbruch im Texteingabefeld. Der Wert der hier eingetragen ist entspricht der Länge Ihrer Arbeitsfläche. Ein geringerer Wert der hier eingetragen wird führt den Zeilenumbruch früher durch.

Hinweis: Dieser Wert kann für den gesamten Textblock bestimmt werden oder nur für die markierte Zeile im Texteingabefeld.

Lauflänge bei Skalierung anpassen

Diese Option bewirkt, dass beim Vergrößern oder Verkleinern von Textblöcken die Lauflänge des Textes automatisch angepasst wird.

Der *Textbox Tabulatoren*-Dialog

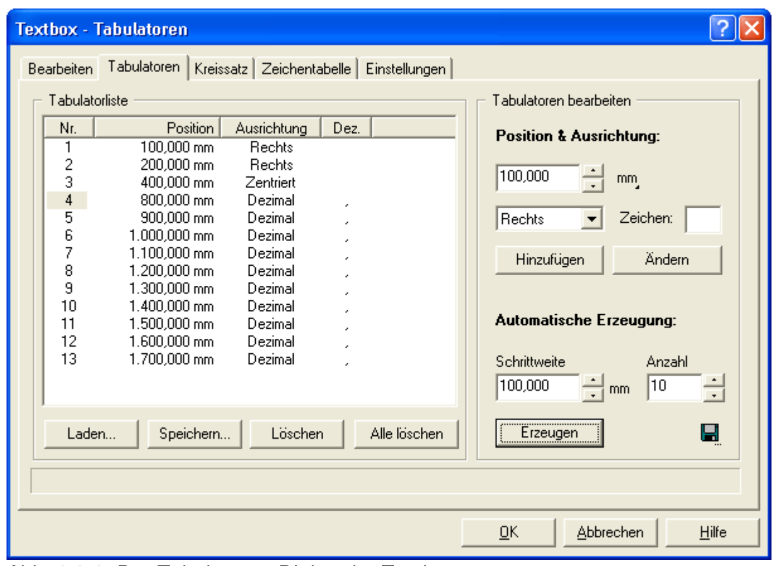


Abb. 6.3-3: Der Tabulatoren-Dialog der Textbox

Tabulatoren gewährleisten das exakte Ausrichten von Zeichen an einer numerisch bestimmbaren Stelle in einer Textzeile oder in einem Textblock.

Hinweis: Die Tabulatorenliste im linken Bereich des Dialoges ist nach dem ersten Start des Tabulator-Dialoges noch leer.

Unter ***Nr.*** werden alle gesetzten Tabulatoren aufsteigend nummeriert angezeigt. Die ***Position*** gibt dabei die Entfernung des Tabulators vom linken Rand des Textes an. ***Ausrichtung*** legt fest, wie der Text an diesem Tabulator ausgerichtet werden soll, also ***links***, ***rechts***, ***zentriert*** oder ***dezimal***. Bei der Verwendung von Dezimaltabulatoren, welche unter **Dez.** aufgelistet werden, kann zusätzlich das Trennzeichen frei gewählt werden. Meistens wird als Trennzeichen das Komma oder der Punkt eingesetzt. Es sind aber beliebige Textzeichen erlaubt.

Die Schaltflächen unterhalb des Tabulatorenanzeigenfensters, dienen zum ***Laden*** bestehender Tabulatorvorlagen, zum ***Speichern*** von neuen Vorlagen und zum ***Löschen*** einzelner oder aller Tabulatoren.

Tabulatoren bearbeiten

Unter ***Position & Ausrichtung:*** kann die Position, sowie die Ausrichtung eines Tabulators festgelegt werden. Ein neuer Tabulator wird definiert, indem Sie einen neuen Wert in das Positionsfeld eintragen und anschließend die ***Hinzufügen***-Schaltfläche aktivieren. Rechts daneben kann die ***Maßeinheit*** des Tabulators ausgewählt werden. Zur Auswahl stehen hier ***Millimeter***, ***Zentimeter*** und ***Inch***.

Das Aktivieren der ***Ändern***-Schaltfläche erlaubt es Ihnen die Position des Tabulators auf einen neuen Wert festzulegen. Nach Betätigen der Schaltfläche erscheint das Eingabefeld blau hinterlegt und die gewünschten Werte können eingegeben werden. Dasselbe erreichen Sie, indem Sie den Mauscursor im Feld positionieren, den bestehenden Wert markieren und einen neuen eingeben. Alle definierten Tabulatoren werden im linken Vorschaufenster angezeigt.

Automatische Erzeugung

Die ***automatische Erzeugung*** von Tabulatoren ist ein hilfreiches Werkzeug, wenn es um die Erstellung von, z. B. Preislisten, Speisekarten oder ähnlichem geht.

Einfach die ***Schrittweite*** und die ***Anzahl*** eintragen und die ***Erzeugen***-Schaltfläche betätigen. Wird der ***Speichern***-Schaltfläche rechts daneben betätigt, so werden die hier vorgenommenen Einstellung als *Standardeinstellungen* gespeichert und stehen Ihnen beim nächsten Öffnen der Textbox wieder zur Verfügung.

Das Betätigen der ***Laden***-Schaltfläche öffnet den Dialog zum Laden einer zuvor abgespeicherten Vorlage.

Der *Textbox Kreissatz*-Dialog

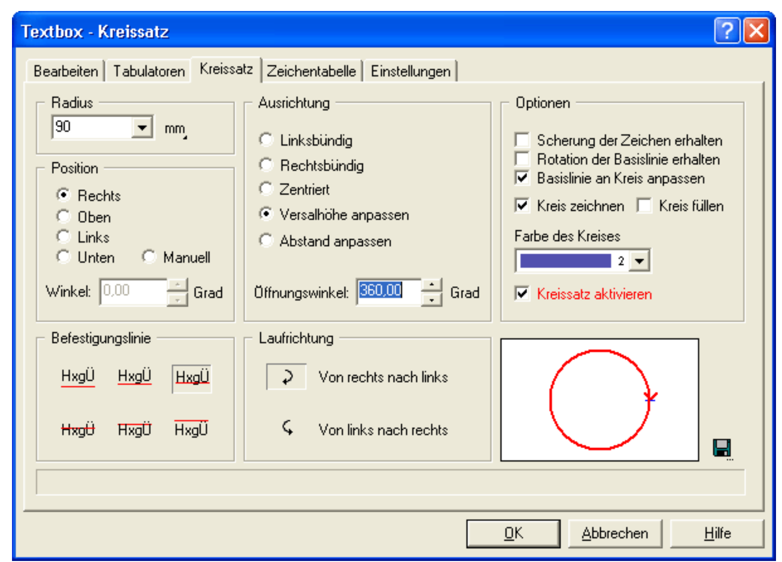


Abb. 6.3-4: Der Textbox Kreissatz-Dialog

Radius

Dieser Wert definiert den halben Durchmesser des Kreises an dem der Textblock ausgerichtet werden soll. Das Vorschaufenster im Dialog unten rechts zeigt Ihnen die Stellung des Textes am Kreis an.

Position

Sie können die Position Ihrer Schrift am Kreis verändern. Sie kann ***rechts***, ***oben***, ***links*** oder ***unten*** sein. Wenn Sie Option ***manuell*** wählen können Sie im Feld ***Winkel*** den Winkel eintragen, an dem Ihr Text ansetzt.

Befestigungslinie

Diese Schaltflächen bestimmen wie Ihr Text an der Kreislinie angebracht werden soll. Sie können wählen zwischen:

HxgÜ Kegelhöhe unten
HxgÜ Unterlänge
HxgÜ Grundlinie
HxgÜ x-Höhe
HxgÜ Oberlänge
HxgÜ Kegelhöhe oben

Ausrichtung

Hier geben Sie ein, wie Ihr Text ausgerichtet wird, gemessen am Punkt des Kreises, den Sie mit Position definiert haben. Geben Sie zum Beispiel ***zentriert*** an, so setzt das Programm die genaue Mitte Ihres Schriftzuges an den Positionspunkt. Das Vorschaufenster zeigt Ihnen die *Ausrichtung*, die *Lage* und die *Länge des Textes* an.

Bei ***Versalhöhe anpassen*** verändert sich die Schriftgröße der Buchstaben Ihres Textes proportional zur Größe des Kreises. Je größer der Kreis, den Sie gewählt haben, desto größer werden die Buchstaben und umgekehrt.

Abstand einpassen vereinheitlicht den Abstand der Buchstaben. Der ***Öffnungswinkel*** lässt eine individuelle Korrektur des Zeichenabstandes zu, wenn die Option ***Abstand anpassen*** aktiviert wurde.

Laufrichtung

Diese Option ändert die Laufrichtung des Textes entweder ***im Uhrzeigersinn*** oder ***gegen den Uhrzeigersinn***.

Hinweis: Mit dieser Option kann der Text auch in den Kreis gelegt werden. Der Winkel beträgt dabei 180°.

Optionen

Scherung der Zeichen erhalten heißt, dass die Buchstaben Ihres Textes, falls Sie diese vorher geschert haben, ihre Scherung im Kreissatz beibehalten.

Haben Sie die Option ***Rotation der Basislinie erhalten*** ausgewählt, werden die Buchstaben nicht an der Kreislinie rotiert. Die Buchstaben stehen also immer „richtig herum“, so als würden Sie sich an einer horizontalen Linie orientieren.

Haben Sie ***Basislinie an Kreis anpassen*** ausgewählt, dann wird die Kreislinie zur Grundlinie, d. h. die Buchstaben Ihres Textes werden im Kreis gedreht.

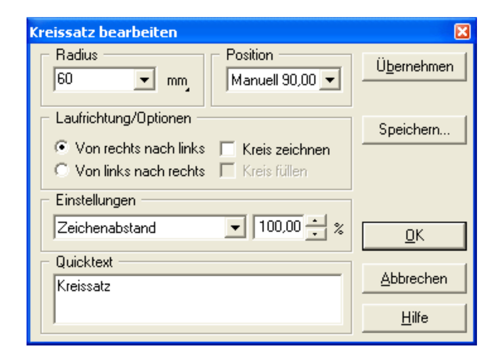
Kreis zeichnen zeichnet den durch den Radius definierten Kreis mit auf der Arbeitsfläche. Diese Option dient der Kontrolle, der ausgewählten Optionen.

Kreis füllen zeichnet den durch den Radius definierten Kreis gefüllt und in der ausgewählten ***Farbe*** auf der Arbeitsfläche.

Mit der Option ***Kreissatz aktivieren*** und der ***OK***-Schaltfläche bestätigen Sie die Parameter des Kreissatzes und lassen ihn auf der Arbeitsfläche zeichnen.

Mit der -Schaltfläche speichern Sie die Einstellungen für spätere Verwendung.

Der nachfolgende interaktive Dialog erscheint, wenn der Kreissatz auf der Arbeitsfläche aktiv ist und die ***T***-Schaltfläche oder das ***Kreissatz***-Untermenü des Kontextmenüs aktiviert wird.



Die möglichen interaktiven Einstellungen korrespondieren mit den oben beschriebenen. Die ***Übernehmen***-Schaltfläche führt die Änderungen direkt auf der Arbeitsfläche aus.

Der *Textbox Zeichentabelle*-Dialog

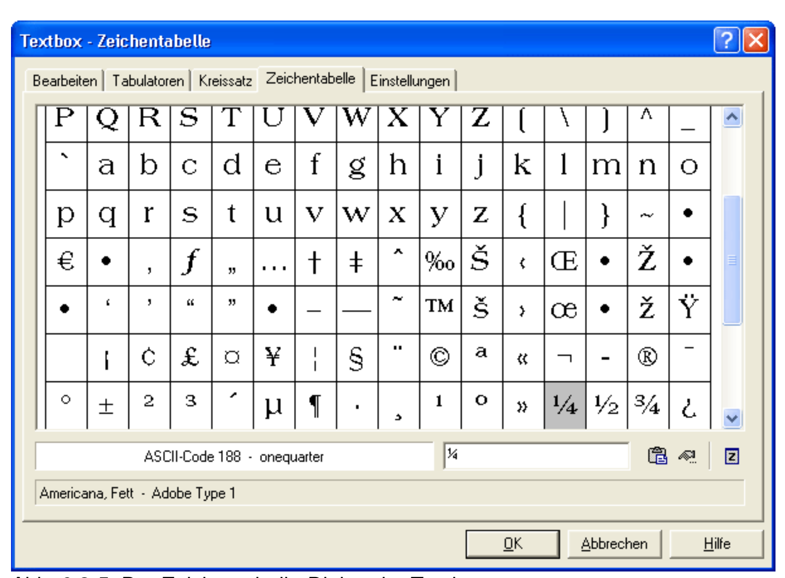


Abb. 6.3-5: Der Zeichentabelle-Dialog der Textbox

Die Schaltfläche für die Zeichensatztabelle bietet Ihnen die Möglichkeit, solche Zeichen aus dem Zeichensatz auszuwählen, die nicht direkt über Tastatur eingegeben werden können. Diese Zeichen sind nur über eine ALT Nummer-Kombination (ASCII-Code-Nr.) auswählbar.

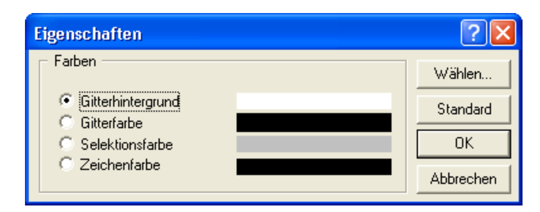
Im oberen Bereich des Dialoges werden alle Zeichen der ausgewählten Schriftart angezeigt. Darunter wird der ***ASCII-Code***, der ***Name des Zeichen*** und welche ***Schriftart*** (hier: Americana) in welchem *Schriftschnitt (hier: Fett)* gerade dargestellt wird angezeigt.

Hinweis: Angezeigt werden nur Zeichen die dem jeweiligen Schriftfont enthalten sind. Ein gefüllter Zeichensatz ist auch ein Maß für die Qualität eines Schrift-Fonts.

Rechts daneben werden die ausgewählten Zeichen eingetragen. Zeichen wählen Sie aus, indem Sie den Mauscursor auf dem gewünschten Zeichen positionieren und einmal die linke Maustaste betätigen. Betätigen der rechten Maustaste selektiert nur ein Zeichen, übernimmt es aber nicht in das Code-Feld.

Betätigen der -Schaltfläche übernimmt die Eingaben und wechselt zum ***Textbox bearbeiten***-Dialog. Das Betätigen der -Schalfläche vergrößert das gerade aktive Zeichen.
Das Betätigen der -Schaltfläche öffnet den ***Eigenschaften***-Dialog:

In diesem Dialog haben Sie die Möglichkeit Ihre Zeichensatztabelle farblich nach Ihren Wünschen zu gestalten.



Der *Textbox Einstellungen*-Dialog

Der nachfolgende Dialog wird bisher nicht verwendet.

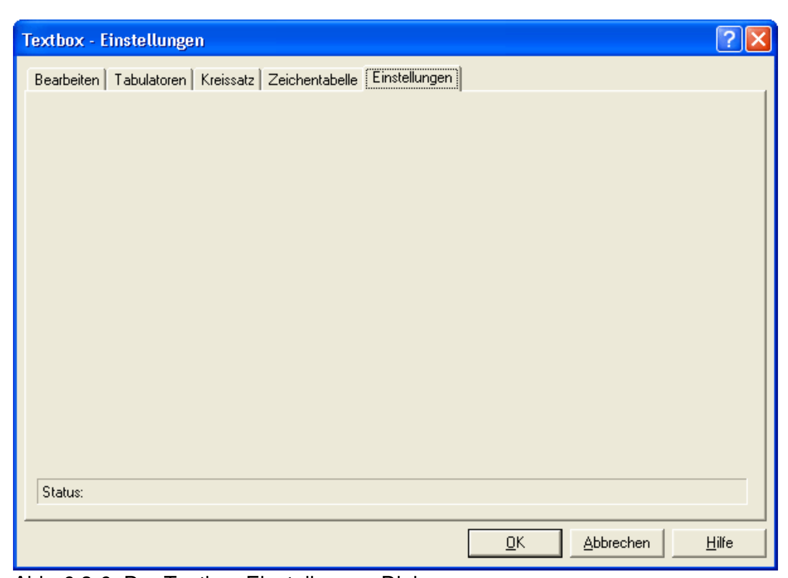


Abb. 6.3-6: Der Textbox Einstellungen-Dialog

6.4 Das *Kerning*

6.4.1 Was ist Kerning?

Beim einfachen Aneinanderreihen mehrerer Zeichen entstehen oftmals unschöne Lücken. Beispielsweise das Wort ›Text‹. Man könnte fast meinen zwischen dem „T” und dem „e” habe man ungewollt ein Leerzeichen eingefügt. Das liegt daran, dass der Querbalken des „T” die Laufweite bestimmt. Eigentlich sollte das „T” nicht viel breiter als ein „l” erscheinen. Zum Vergleich: „Test vs lesen”. Stelle man sich nun bei dem Wort „lesen” einen Querbalken auf dem „l” vor, ergäbe sich zwar ein unsinniges Wort, aber es ließe sich besser lesen als das Wort „Test”. Deshalb werden bei der Schriftentwicklung manche Zeichenkombinationen gesondert behandelt. So wird beispielsweise die Kombination „Te” korrigiert. Dabei wird das „e” etwas unter den Querbalken des „T” gezogen. Diese Korrektur nennt man ***Kerning*** oder ***Unterschneiden***.

6.4.2 Wer bestimmt das Kerning?

Bei der Schriftentwicklung werden je nach Schrift unterschiedliche Kerningwerte festgelegt. Schreibmaschinenschriften beispielsweise haben eine feste Zeichenbreite und benötigen daher kein Kerning. Proportionalschriften lassen sich dagegen ohne Kerning oftmals nur schlecht lesen. Deshalb bestimmt der Schriftentwickler die seiner Meinung nach besten Kerningwerte für bestimmte Zeichenkombinationen. Diese Kombinationen werden tabellarisch in den PFM-Dateien (Printer Font Metrics) abgelegt und beim Textsatz entsprechend ausgewertet.

6.4.3 Warum Kerning?

Da die Kerningwerte im allgemeinen auf den Schriftsatz ausgelegt sind, kann es jedoch bei größeren Schrifthöhen, wie sie z. B. bei Plakaten verwandt werden, trotzdem zu unschönen Lücken kommen. Diese können dann mit einem Kerning-Editor korrigiert werden.

6.4.4 Der Kerning-Dialog

Betätigen der gleichnamigen Schaltfläche öffnet den Dialog zur Bearbeitung der Kerningdaten.

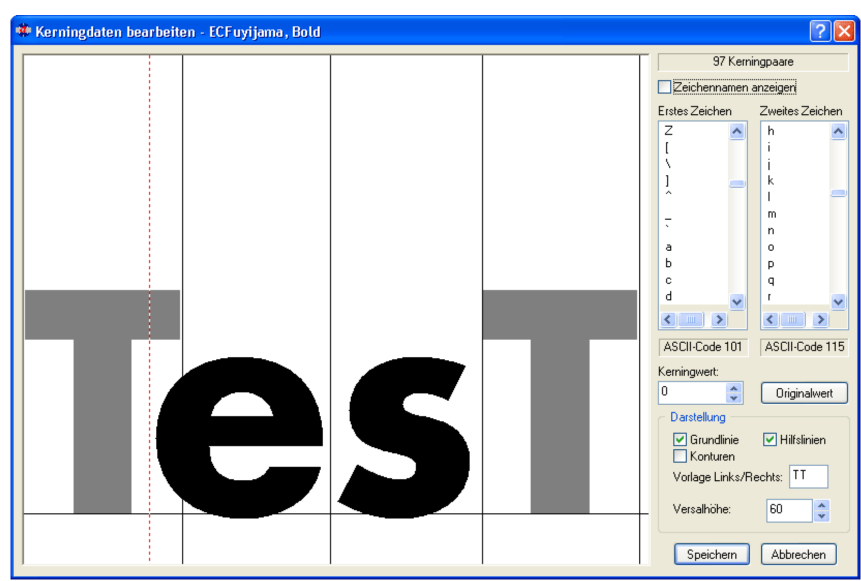


Abb. 6.4-1: Kerning-Dialog mit ausgeglichenem „Te”-Buchstabenpaar

In der Kopfzeile des Dialoges wird die momentan aktive Schrift angezeigt. Eine andere Schrift wählen Sie aus, indem Sie den Kerning-Dialog verlassen und im Font-Manager eine andere Schrift anklicken.

Die Kerningwerte werden durch Betätigung der Pfeiltaste oder durch die direkte Eingabe im Eingabefeld ***Kerningwert*** geändert. Das Zurücksetzen eines Wertes erfolgt durch die ***Originalwert***-Schaltfläche. Die Änderungen sind im Kerningfenster sofort sichtbar - wobei *positive Abstände mit einer blauen* und *negative Abstände mit einer roten Hilfslinie* kenntlich gemacht werden.

Die beiden Buchstaben links und rechts neben dem Kerningpaar werden im Eingabefeld ***Vorlage Links/Rechts*** eingetragen. Darüber können die ***Grundlinie***, ***Hilfslinien*** sowie ***Konturen*** an- und abgeschaltet werden.

In dem Feld ***Versalhöhe*** können Sie die Darstellung im Vorschaufenster ändern. Dieser Wert hat keinen Einfluss auf die Schrift selbst.

Die Änderungen, die Sie in diesem Dialog durchgeführt haben, übernehmen Sie durch Betätigen der ***Speichern***-Schaltfläche.

6.5 Die *Outline*-Funktion



Aktiviert wird diese Funktion über die -Schaltfläche im variablen Teil der ***Objekt-Parameter***-Toolbar oder über das ***Werkzeuge***-Menü, Menüeintrag ***Outline…***

6.5 Die Outline-Funktion

Die ***Outline***-Funktion erzeugt Konturen in einem frei definierbaren Abstand um grafische und Text-Objekte.

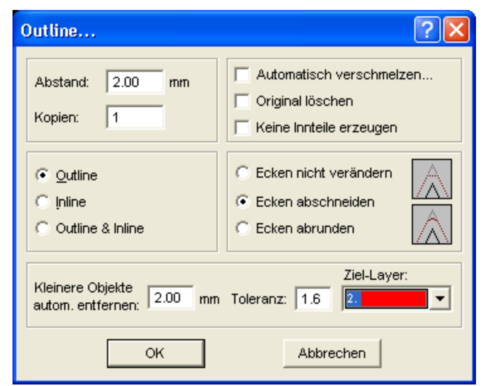


Abb. 6.5-1: Outline Parameter-Fenster

Abstand

Der Wert für die Entfernung der Innen- oder Außenkontur vom Originalobjekt wird im Feld ***Abstand*** eingetragen.

Kopien

Die Option ***Kopien*** gibt an, wie viele In- oder Outlines bei einem Funktionsaufruf gleichzeitig erzeugt werden sollen.

Automatisch verschmelzen

Automatisch verschmelzen bedeutet, dass alle Überschneidungen von In- oder Outlines entfernt werden, so dass eine geschlossene Kontur entsteht.

Original löschen

Ist der Schalter ***Original löschen*** aktiviert, so wird, nach Erzeugen der Kontur, das Originalobjekt gelöscht.

Die ***Eckenbehandlung*** kann über drei zusätzliche Optionen beeinflusst werden.

Ecken nicht verändern

Die Option ***Ecken nicht verändern*** erzeugt zu jedem Knotenpunkt den mathematisch exakten Punkt auf der Kontur. Dies führt dazu, dass in spitzen Ecken die Outline unendlich verlängert wird, was oft zu unschönen Ergebnissen führt. Deshalb ist als Standard die Option ***Ecken abschneiden*** vorausgewählt. Diese Option kürzt die Verlängerung auf den Wert, der im Feld ***Toleranz*** eingetragen ist.

Ecken abrunden

Ecken abrunden überführt den Eckpunkt in eine abgerundete Kurve. Das Feld ***Toleranz*** gibt dabei an, in welcher Entfernung von dem Eckpunkt abgeschnitten bzw. abgerundet wird.

Kleinere Objekte entfernen

Kleinere Objekte entfernen definiert die Größe eines Filters, der kleine und kleinste „Abfallstücke“ die beim Erzeugen der Kontur entstehen können automatisch entfernt. Das umständliche Entgittern von kleinsten Teilen entfällt damit.

6.6 Die *Fräsen/Ausräumen…*-Funktion



Aktiviert wird diese Funktion über die -Schaltfläche im variablen Teil der ***Objekt-Parameter***-Toolbar oder über das ***Werkzeuge***-Menü, Menüeintrag ***Fräsen/Ausräumen…***

6.6.1 Der Fräsen und Ausräumen-Dialog

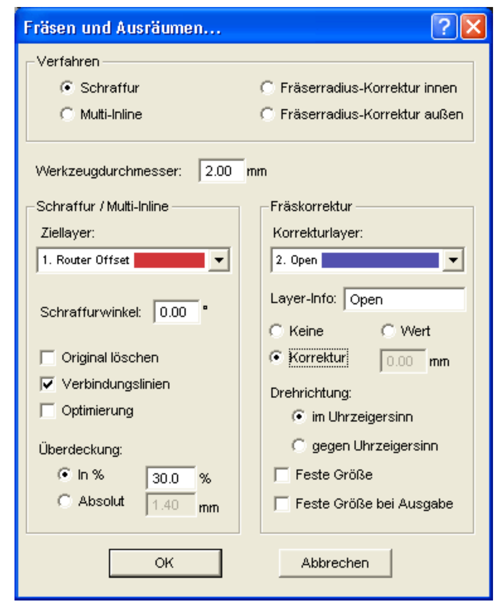
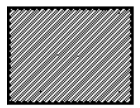


Abb. 6.6-1: Der Ausräumen-Dialog

Schraffur

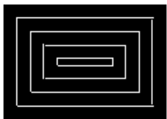
Wird die Option ***Schraffur*** aktiviert wird die auszuräumende Fläche mit einer Schraffur versehen. Die Fläche wird entlang dieser Schraffur ausgeräumt.
Der ***Schraffurwinkel*** kann unter dem gleichnamigen Feld eingestellt werden.


Abb. 6.6-2: Ausräumen mit Schraffur, Schraffurwinkel 45°

Der *Startpunkt* der Schraffur ist oben links und der *Endpunkt* unten rechts

Multi-Inline

Bei Auswahl dieses Option wird die auszuräumende Fläche mit ***Inlines*** versehen. Entlang dieser Inlines wird die Fläche *von außen nach innen* ausgeräumt.
Die schwarzen Flächen, die zwischen den Inlines liegen nennt man „***Inseln***".


Abb. 6.6-3: Ausräumen mit Multi-Inline

Fräserradius-Korrektur innen

Ist diese Option aktiviert werden die selektierten Objekte mit einer Inline (Werkzeugdurchmesser) versehen.

Fräserradius-Korrektur außen

Ist diese Option aktiviert werden die selektierten Objekte mit einer Outline (Werkzeugdurchmesser) versehen.

Werkzeugdurchmesser

Hier ist der Werkzeugdurchmesser einzutragen. Bei einem Fräserdurchmesser von 3 mm ist der Wert 3 einzutragen.

Schraffur / Multi-Inline

Ziellayer

Hier wird festlegt in welchem ***Farblayer*** die Schraffur erscheinen soll. Dies dient einerseits dazu, das Originalobjekt optisch stärker von der Schraffur zu trennen und andererseits dazu, die Priorität, in der die einzelnen Layer gefräst werden, zu beeinflussen.

Die Objekte werden in der *entgegengesetzten* Reihenfolge gefräst, in der die Farblayer angewählt wurden. Zunächst werden alle zu fräsenden Objekte so sortiert, dass die Innenteile vor den Außenteilen berücksichtigt werden. Dann werden in abnehmender Reihenfolge die einzelnen Farblayer bearbeitet; also z. B. rot (2) vor schwarz (1), grün (3) vor rot (2) und blau (4) vor grün (3).

*Hinweis: Die Farblayer werden dazu benutzt, die Frästiefe der einzelnen Layer zu bestimmen. Genauere Informationen über den Zusammenhang zwischen Farblayer und Frästiefe erhalten Sie unter dem Kapitel **Einstellung der Frästiefe**.*

Schraffurwinkel

Mittels des ***Schraffurwinkels*** wird bestimmt, mit welchem Winkel ausgeräumt werden soll oder anders ausgedrückt, in welchem Winkel der Verfahrweg des Fräsers zum Material steht.

Original löschen

Ist die Option ***Original löschen*** gesetzt, wird die Originalkontur nach dem Ausräumvorgang gelöscht.

Verbindungslinien

Die Option ***Verbindungslinien*** bestimmt, ob die einzelnen Ausräumlinien miteinander verbunden werden sollen oder nicht.

Optimierung

Ist die Option ***Optimierung*** aktiviert, werden die Ausräumlinien auch dann noch verbunden, wenn bei aktivierter ***Verbindungslinien***-Option Lücken auftreten und zwar auf der kürzeren Seite.

Hinweis: Die Fräsdauer verkürzt sich. In manchen Fällen führt dies aber auch zu einer nicht gewünschten Beeinträchtigung des Schraffurbildes.

Überdeckung

Mit der ***Überdeckung*** wird bestimmt, wie groß die Distanz zwischen den einzelnen Ausräumlinien ist. Mittels ***Überdeckung*** wird vermieden, dass einzelne Zwischenstege stehen bleiben.

in % oder Absolut

Beispiel:

1. Der Werkzeugdurchmesser ist 2mm
2. Der Schalter ***in %*** ist auf 30% gesetzt

Ergebnis: 2mm - 30% = 1,4mm

30% entspricht ***Absolut*** 1,4mm**.** Ist die Option ***Absolut*** aktiviert, können Sie den Wert (hier: 1,4) auch direkt eingeben.

Fräskorrektur

Die ***Fräskorrektur*** bestimmt, ob für die Außenkontur die Fräserstärke berücksichtigt wird oder nicht. Wenn de Option ***Fräskorrektur*** aktiviert ist, wird die Außenkontur um die halbe

Fräserstärke nach innen versetzt, d. h. von der Originalaußenkontur des Objektes wird eine Inline mit dem halben Wert der Fräserstärke berechnet. Diese Option bewirkt, dass die Außenkante der Originalkontur exakt vom Fräser abgefahren wird. Die Originalmaße bleiben erhalten.

Korrekturlayer

Auswahlfeld für den Layer, in den die erzeugte Fräskorrektur gelegt wird.

Layer-Info

Dient zur Anzeige oder Änderung der Layer-Info. (s. *Layereinstellungen*-Dialog / Feld *Information*)

Hinweis: Wird nur angezeigt, wenn Layer-Nummern ausgeschaltet wurde.

Keine

Ist die Option ***Keine*** gesetzt, bleibt die Außenkontur des Fräsobjektes im Originalzustand.

Hinweis: Als Folge davon wird das gefräste Objekt um die halbe Fräserstärke verdickt, weil der Fräser mittig die Originalkontur abfährt.

Wert

Mit dem Schalter ***Wert*** kann der Verfahrweg um einen beliebigen Wert nach innen versetzt werden. Die Folge dieser Option ist, dass die Originalmaße des Fräsobjektes um den eingegebenen Wert *plus* die halbe Fräserstärke nach innen verkleinert werden.

Korrektur

Ist diese Option aktiviert, dann kann ein Korrekturwert für die Fräskorrektur in mm angegeben werden.

Drehrichtung

im Uhrzeigersinn

Stellt die Drehrichtung der Fräskorrektur (Inline oder Outline) auf ***im Uhrzeigersinn.***

gegen Uhrzeigersinn

Stellt die Drehrichtung der Fräskorrektur (Inline oder Outline) auf ***gegen Uhrzeigersinn.***

Feste Größe

EuroCUT setzt Attribut auf ***feste Größe***, d. h. das Korrekturobjekt kann nicht mehr skaliert werden.

Feste Größe bei Ausgabe

Das Korrekturobjekt wird bei der Ausgabe mit Videomarken nicht skaliert.

6.6.2 Fräsen mit oder ohne Rahmen

Mit einem kleinen „Trick" können zwei verschiedene Ergebnisse beim Ausräumen erzielt werden. Beim Fräsen *mit* Rahmen bleibt das Objekt erhaben stehen. Beim Fräsen *ohne* Rahmen wird das Fräsobjekt selbst vertieft aus dem Material herausgefräst.

Je nachdem welchen der beiden Effekte Sie erzeugen möchten, muss mit dem Zeichenwerkzeug ***Rechteck*** ein Rahmen (Rechteck) um die zu fräsenden Objekte gezeichnet werden. Ist der Rahmen um die Fräsobjekte gezeichnet, erkennt dies die ***Fräsen/Ausräumen***-Funktion und spart die Fräsobjekte vor dem Ausräumen aus.

Beispiel:

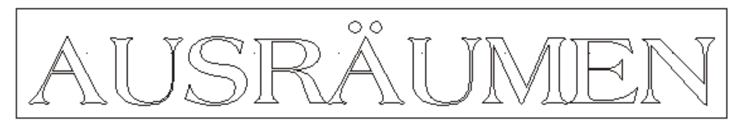


Abb. 6.6-4: Text mit Rahmen



Abb. 6.6-5: Ergebnis: erhabener Text



Abb. 6.6-6: Text ohne Rahmen



Abb. 6.6-7: Ergebnis: ausgefräster Text

6.6.3 Einstellung der Fräsparameter

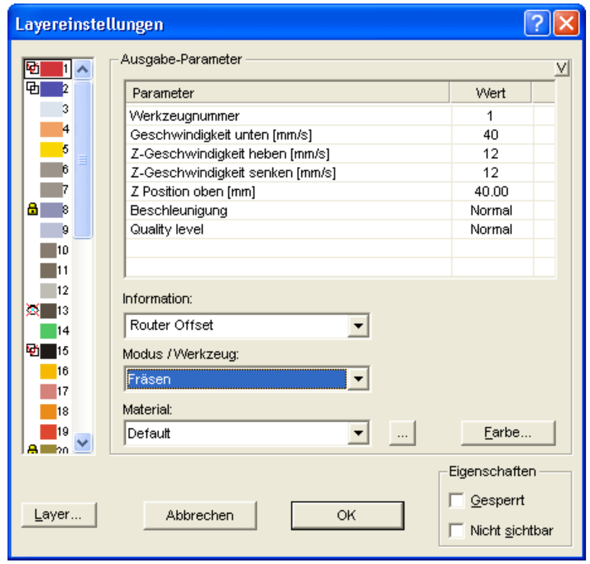


Abb. 6.6-8: Fräsparameter am Beispiel eines Zünd-Flachbetttisches

Im Bereich ***Ausgabe-Parameter*** sind alle Treiberparameter einstellbar, die für den Modus *Fräsen* von Bedeutung sind.

6.7 Die *Undo-Redo*-Liste

Undo bedeutet Rückgängig machen und ***Redo*** Wiederherstellen.
Die Undo-Redo-Liste wird aktiviert über folgende Tastenkombination:



UMSCH+F5
oder
UMSCH+F6

Diese Funktion kann alle *objektbezogenen* Aktionen rückgängig machen oder wiederherstellen.

Hinweis: Aktionen die sich z. B. auf die Arbeitsfläche, den Desktop oder die Layer-Toolbar beziehen werden nicht in die Liste aufgenommen.

Die Voreinstellungen im *Einstellungen*-Menü, Untermenü *Diverse*

Die ***Undo-Redo***-Liste betreffende Einstellungen wie z. B. die Anzahl der Undo-Aktionen werden in dem nachfolgendem Setup-Dialog vorgenommen.

Hinweis: Die maximale Anzahl der Rückgängig-Schritte kann nur bei einer leeren Arbeitsfläche geändert werden.

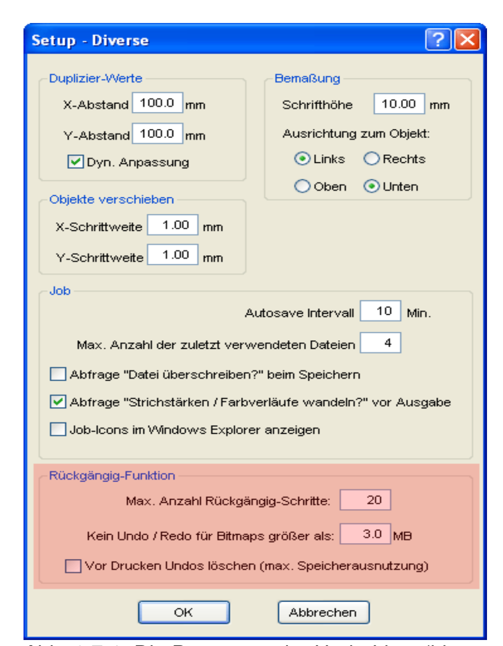


Abb. 6.7-1: Die Parameter der Undo-Liste (hier: rot markiert)

Der Bereich ***Rückgängig-Funktion*** fasst die Einstellungen zusammen, die Auswirkung auf die Undo-Liste haben.

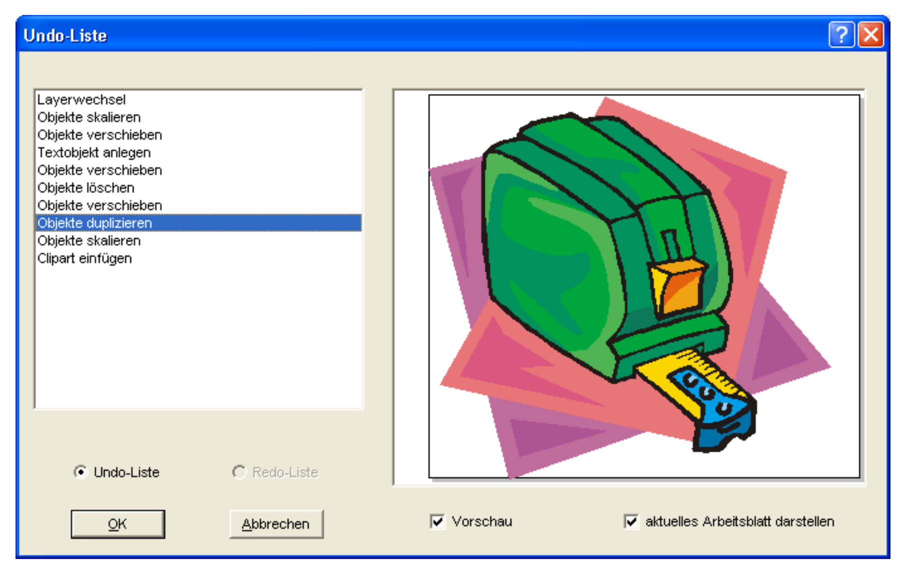


Abb. 6.7-2: Rückgängig-Liste mit Vorschaufenster und Arbeitsfläche

In der linken Liste kann die Aktion ausgewählt werden, bis zu der man zurückspringen möchte. Das Vorschaufenster zeigt den Zustand der Arbeitsfläche und der Objekte auf der Arbeitsfläche zum Zeitpunkt der Aktion.

Die ***Redo***-Liste funktioniert entsprechend.

6.8 Die *Ausrichten*-Funktion


Abb. 6.8-1: Die Ausrichten-Schaltfläche

Diese Funktion richtet zwei oder mehr markierte Objekte aneinander oder an der Arbeitsfläche aus.

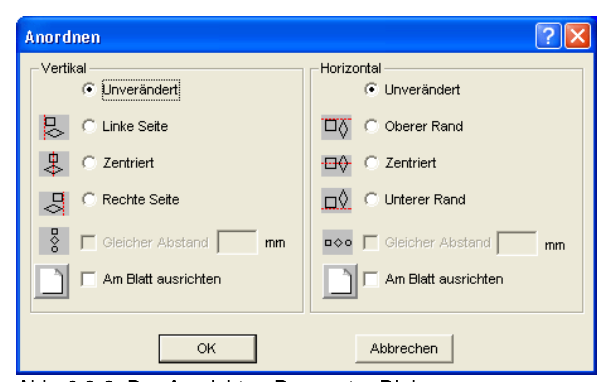


Abb. 6.8-2: Der Ausrichten Parameter Dialog

Objekte können horizontal oder vertikal ausgerichtet werden. Eine zentrierte Ausrichtung ist ebenso möglich, wie die Wahl des gleichen Abstandes zwischen den markierten Objekten. Die Art der Ausrichtung ist anhand von Icons illustriert.

6.9 Das *Sortierung mit Simulation…*-Werkzeug

Dieses Werkzeug dient dem ***Sortieren von Objekten*** und dem ***Festlegen von Reihenfolgen*** *vor der Ausgabe* auf dem angeschlossenen Gerät. Eine Simulation mit oder ohne Fahrwege des Gerätewerkzeugs erleichtert die Beurteilung der Ergebnisse.

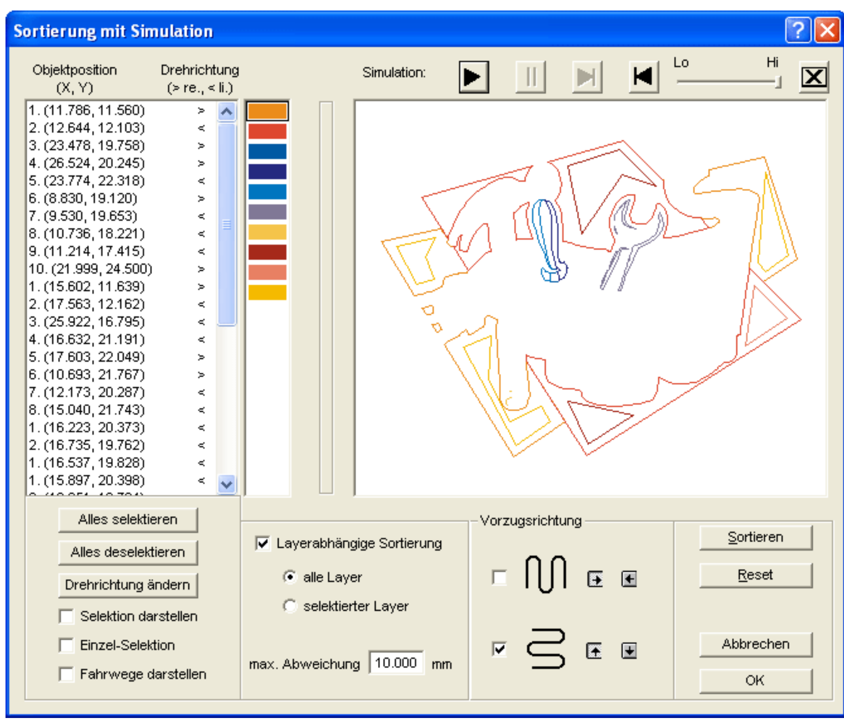


Abb. 6.9-1: Objekt-Sortierung mit Vorschau-Fenster und Simulationsoption

6.9.1 Simulation

Die Bedienung des Simulators ist ähnlich dem eines DVD-Spielers.

Lo (Low - Niedrig) bis ***Hi*** (High - Hoch) regelt die Geschwindigkeit der Simulationsanzeige

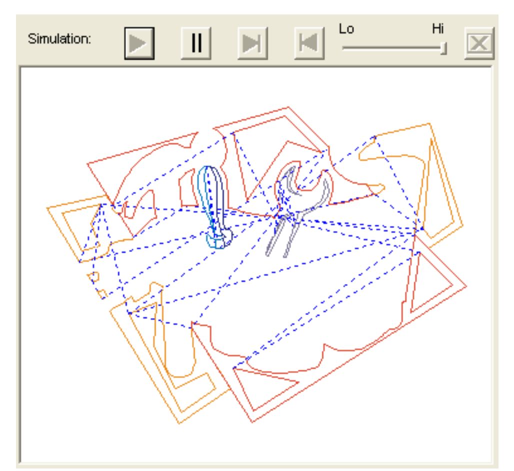


Abb. 6.9-2: Option Verfahrwege (blau gestrichelte Linien) anzeigen aktiviert

Farbbalken

Ein Klick auf den gewünschten Farbbalken selektiert den entsprechenden Farblayer.

Alles selektieren

Selektiert alle Objekte in der Liste.

Alles deselektieren

Deselektiert alle Objekte in der Liste.

Drehrichtung ändern

Diese Option ändert die Drehrichtung von *im Uhrzeigersinn (rechts)* zu *gegen den Uhrzeigersinn (links)* und umgekehrt.

Selektion darstellen

Zeigt die selektierten Objekte im Vorschaufenster.

Einzel-Selektion

In der Liste kann nur ein Objekt selektiert werde; die Mehrfachselektion (Standard) ist deaktiviert.

Fahrwege darstellen

Ein blau gestrichelte Linie zeigt den Weg an, den der Werkzeugkopf zurücklegt.

Layerabhängige Sortierung

Alle Layer

Diese Option bezieht alle Layer mit in die Sortierung ein, sofern ***Layerabhängige Sortierung*** aktiviert wurde.

Hinweis: Diese Option ist, abhängig von der Treibereinstellung, in der Ausgabe-Vorschau deaktiviert

Selektierte Layer

Diese Option bezieht nur den selektierten Layer mit in die Sortierung ein, sofern ***Layerabhängige Sortierung*** aktiviert wurde.

Max. Abweichung in … mm

In dem Eingabefeld kann der Wert angegeben werden für die maximale Abweichung von einer gedachten vertikalen bzw. horizontalen Linie, die ein Objekt haben darf, um einsortiert werden zu können.

Vorzugsrichtung

2 Richtungen können als Vorzugsrichtung für die Sortierung aktiviert werden, nämlich in Richtung ***y-Achse*** oder in Richtung ***x-Achse***.

Y-Achse

Diese Option wird grafisch dargestellt, durch eine Schlangenlinie in y-Richtung.

Zusätzlich zur Richtung kann angegeben werden ob ***Von Links nach Rechts*** oder ***Von Rechts nach Links*** sortiert werden soll.

X-Achse

Diese Option wird grafisch dargestellt, durch eine Schlangenlinie in x-Richtung.

Zusätzlich zur Richtung kann angegeben werden ob ***Von Unten nach Oben*** oder ***Von Oben nach Unten*** sortiert werden soll.

Sortieren

Erst die ***Sortieren***-Schaltfläche aktiviert die Objektsortierung. Anschließend kann in der Simulation geprüft werden, ob die Sortierung den Anforderungen entspricht.

Reset

Setzt die Objekte in der Sortierliste auf den Ursprungswert zurück.

6.10 Das *Stiftattribute*-Werkzeug

Mit diesem Werkzeug Objekte mit Umriss und diversen Stiftattributen versehen werden. Unter Stiftattributen versteht man Farbe, Umrissdicke, Ecken- und Endenbehandlung u. v. m.





Erzeugt Haarlinie (0,001 mm)
Entfernt Stiftattribute
Öffnet den Stiftattribute Einstellungen Dialog
Weist dem Umriss die Layerfarbe des Objekts zu



Abb. 6.10-1: Stiftattribute Werkzeug mit Unterfunktionen und Beschreibung

Haarlinie erzeugen



Abb. 6.10-2: Die Haarlinie-Schaltfläche

Das Aktivieren dieser Schaltfläche erzeugt eine Haarlinie um markierte Objekte.

Hinweis: Die Dicke dieser Haarlinie ist nicht variabel und beträgt 0,01mm.

Stiftattribute entfernen



Abb. 6.10-3: Die Stiftattribute entfernen-Schaltfläche

Das Aktivieren der ***Stiftattribute entfernen***-Schaltfläche entfernt *alle* Stiftattribute.

Der Stiftattribute-Dialog



Abb. 6.10-4: Die Stiftattribute-Schaltfläche

Über den ***Stiftattribute-***Dialog kann der Umrissstift von Kurven, Kombinationen oder Textobjekten gestaltet werden. Umrissstifte werden u. a. zum Zeichnen der Objektkontur im Vollflächen- oder Vorschau-Modus und beim Drucken verwendet.

Hinweis: Auf die Darstellung der Objekte im Umrissmodus (F9) haben die Stiftattribute keinen Einfluss. Hier werden die Konturen der Objekte mit einer einfachen Umrisslinie in der Layerfarbe gezeichnet.

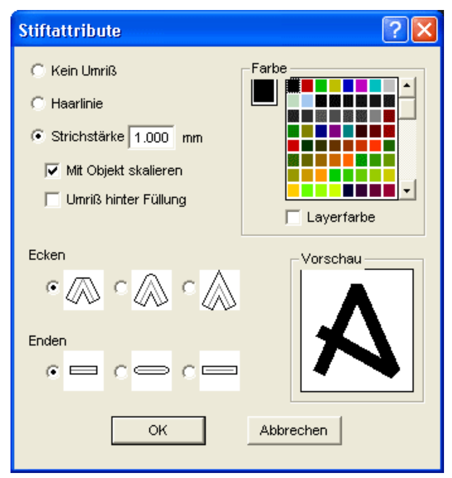


Abb. 6.10-5: Der Stiftattribute einstellen-Dialog

Kein Umriss

Wählen Sie die Option ***Kein Umriss,*** dann wird das Objekt nicht mit einem Umriss versehen. Im Vollflächen- oder Vorschaumodus werden bei dieser Einstellung geschlossene Kurven als Fläche ohne Kontur gezeichnet. Offene Kurven werden, wie im Umrissmodus, als Kontur in der Farbe ihres Layers gezeichnet.

Haarlinie

Wird die Option ***Haarlinie*** aktiviert dann wird das Objekt mit einem sehr dünnen Stift von konstanter Dicke umrandet.

Farbe

Im Feld ***Farbe*** können Sie die Farbe des Umrisses festlegen.

Hinweis: Diese kann sich von der Layerfarbe unterscheiden. So ist es möglich, die Kontur der Objekte gegenüber ihrer Füllung auch im Vollflächenmodus hervorzuheben.

Strichstärke

Wählen Sie die Option ***Strichstärke*** um eine beliebige Stiftdicke im Eingabefeld festzulegen.

Mit Objekt skalieren

Mit Objekt skalieren bedeutet, dass die Strichstärke beim Verzerren bzw. Skalieren des Objektes proportional angepasst wird. Wird dieses Feld nicht aktiviert, behält der Umrissstift die eingestellte Dicke.

Umriss hinter Füllung

Mit der Option ***Umriss hinter Füllung*** können Sie verhindern, dass der Stift in die Füllung des Objektes „hineinläuft". Die Kontur wird dann vor der Füllung gezeichnet, so dass nur der außerhalb der Füllung liegende Teil der Kontur sichtbar ist.

Ecken

Außerdem haben Sie die Möglichkeit, das Aussehen der Ecken festzulegen. Sie haben die Wahl zwischen *abgeschnittenen*, *abgerundeten* und *spitzen Ecken*. Das Aussehen der jeweiligen Eckenform wird auf den Icons wiedergegeben und auch im Vorschaufeld dargestellt.

Enden

Weiterhin können Sie die Gestalt der ***Enden*** von *offenen* Objekten wählen. ***Enden*** können *abgeschnitten*, *abgerundet* oder *verlängert* erscheinen.

Farbfeld

Die aktuelle Farbe des Stiftes wird in dem ***Farbfeld*** links von der Palette, sowie im Vorschaufeld angezeigt.

Es stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung um die Stiftfarbe zu ändern.

1. Um die Stiftfarbe neu zu mischen führen Sie einen *Doppelklick auf das Farbfeld* links neben der Palette aus. Dann erscheint folgender Farbauswahl-Dialog mit den aktuell eingestellten Werten der Stiftfarbe:

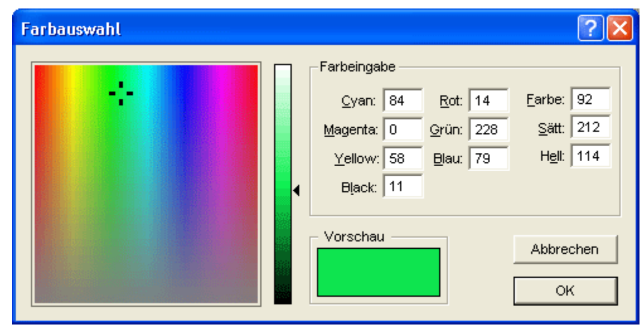


Abb. 6.10-6: Die Stiftattribute Farbauswahl

Nachdem Sie die Stiftfarbe festgelegt haben erscheint diese im ***Stiftattribute***-Dialog im ***Farbfeld*** links neben der Farbpalette. Die Stiftfarbe wird auch im Vorschaufeld angezeigt.

2. In der Palette haben Sie die freie Auswahl an Farbwerten. Diese werden durch einfachen Mausklick auf das gewünschte Farbfeld selektiert. Mit der Scrollleiste am rechten Rand der Farbpalette stellen Sie die Farbintensität ein.

Umriss Objekt Layerfarbe zuweisen


Abb. 6.10-7: Die Objekt Layerfarbe zuweisen-Schaltfläche

Das Aktivieren dieser Schaltfläche weist dem Umriss eines markierten Objekts, die Layerfarbe zu.

6.11 Die Seriennummern-Funktion

6.11.1 Schritt für Schritt-Anleitung

Schritt 1:

- Hintergrund positionieren. Der Hintergrund besteht hier aus Farbflächen, Veranstaltungsbenennung und Sponsorenlogos.
- Textblöcke 1 (Name) und 2 (Nummer) mit dem ***Text***-Werkzeug setzen.

Schritt 2:

Die Funktionstaste F8 aktiviert den so genannten Layout-Modus für die Serienfunktion. In diesem Modus bestimmt man die Textlänge und Ausrichtung, sowie das Verhalten des Textblocks bei Längen- und Höhenüberschreitung der vorgegebenen Maße, d. h. z. B. kein Zeilenumbruch oder Versalhöhe anpassen.

Wichtig: Bei Versalhöhe anpassen ist die längste Zeile das Referenzmaß.

Schritt 3:

Im nächsten Schritt muss den Textblöcken eine Bezeichnung gegeben werden: ***Name*** und ***Nummer***.



Auf der EuroCUT-Arbeitsfläche sieht das dann folgendermaßen aus:

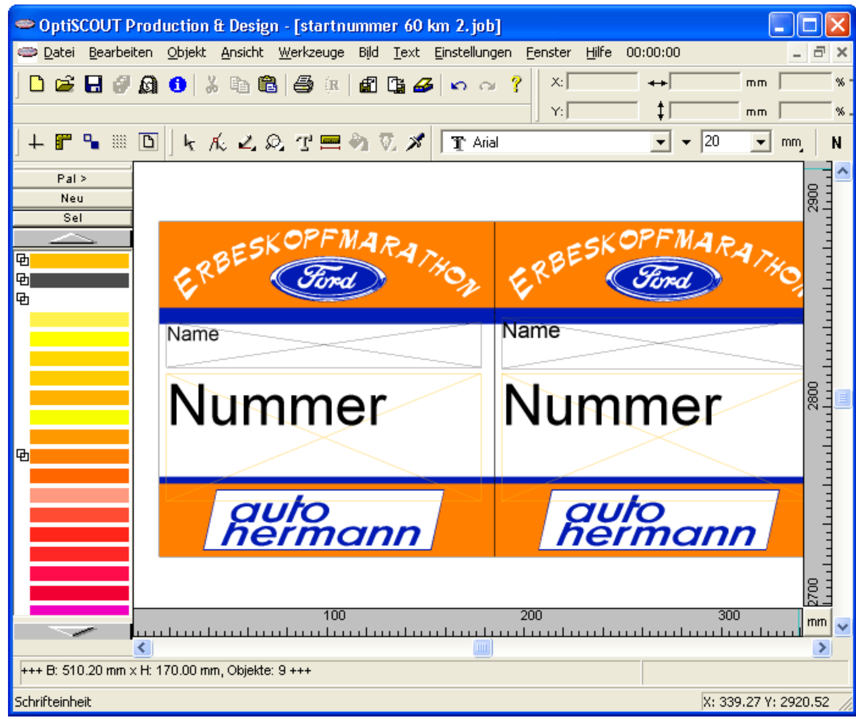


Abb. 6.11-1: Hintergrund, Logos und Textblöcken mit Platzhalternamen

Schritt 4:

Mit der Duplizierfunktion der ***Objekt-Parameter***-Toolbar wird die Anzahl der gewünschten Nutzen erzeugt.

Frage: Warum kann hier die Klonfunktion nicht angewendet werden?Anwort: Weil in diesem Fall alle Nutzen unterschiedlich sind. Klons sind immer identische Kopien des Mutterobjekts.

Schritt 5:

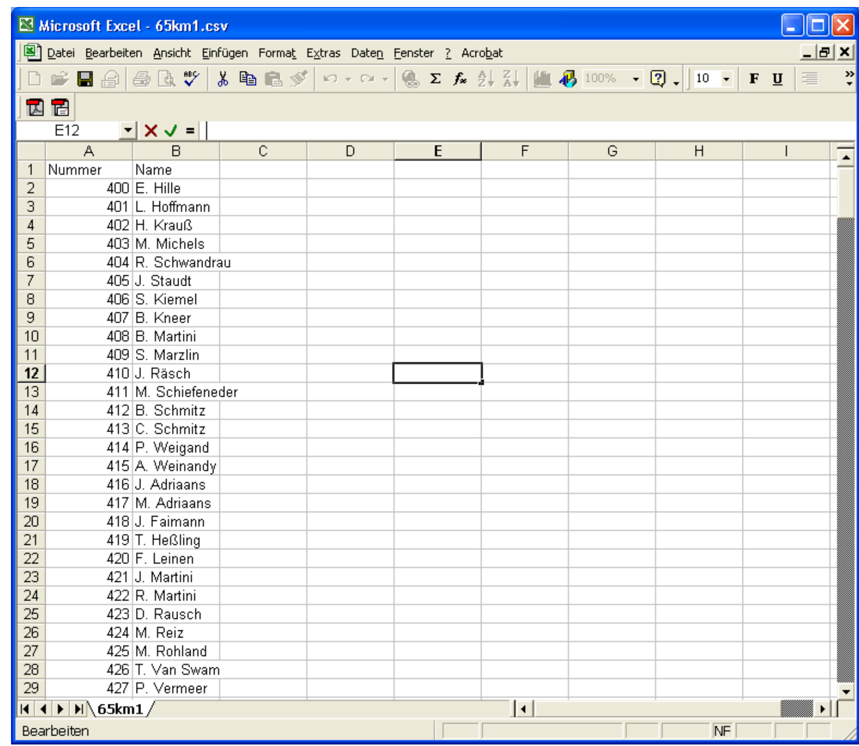
Im Layoutmodus Anzahl der Nutzen, Textlängen und Bezeichner kontrollieren.

Schritt 6:

Datenimport

In unserem Beispiel wird eine Excel-Tabellendatei verwendet. Andere unterstützte Importformate sind: dBase, Access und Paradox. In Excel wird die Startnummern Tabelle erstellt und gespeichert.

Tipp: Die Spaltenbezeichner sollten wie die Platzhalter der Textblöcke heißen, damit man die Zuordnung leichter vornehmen kann.



Nummer	Name
400	E. Hille
401	L. Hoffmann
402	H. Krauß
403	M. Michels
404	R. Schwandrau
405	J. Staudt
406	S. Kiemel
407	B. Kneer
408	B. Martini
409	S. Marzlin
410	J. Räsch
411	M. Schiefeneder
412	B. Schmitz
413	C. Schmitz
414	P. Weigand
415	A. Weinandy
416	J. Adriaans
417	M. Adriaans
418	J. Faimann
419	T. Heßling
420	F. Leinen
421	J. Martini
422	R. Martini
423	D. Rausch
424	M. Reiz
425	M. Rohland
426	T. Van Swam
427	P. Vermeer

Abb. 6.11-2: Excel-Tabelle mit Nummer- und Name-Spalte

Hinweis: Ändern sich die Excel Daten, wenn die Serienfunktion aktiv ist, dann muss die Datei- und Feldverknüpfung erneut durchgeführt werden.

Schritt 7:

Die Seriennummernfunktion wird über das ***Werkzeuge***-Menü von EuroCUT aktiviert.

Schritt 8:

Nun sind die Werte für die beiden Textblöcke aus der Excel Datei einzulesen und Tabelle auszuwählen.

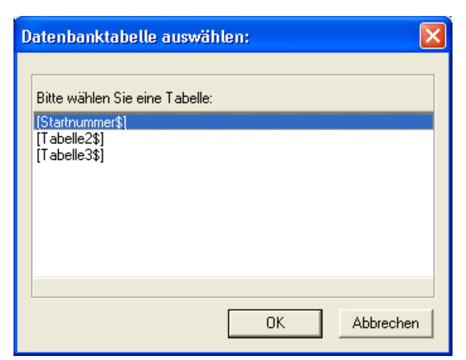


Abb. 6.11-3: Hier Tabelle mit Name „Startnummer” auswählen

Wichtig: Auf den Spaltenkopf muss ein Doppelklick erfolgen, damit die Feldnamen mit den Tabellennamen verknüpft werden können.

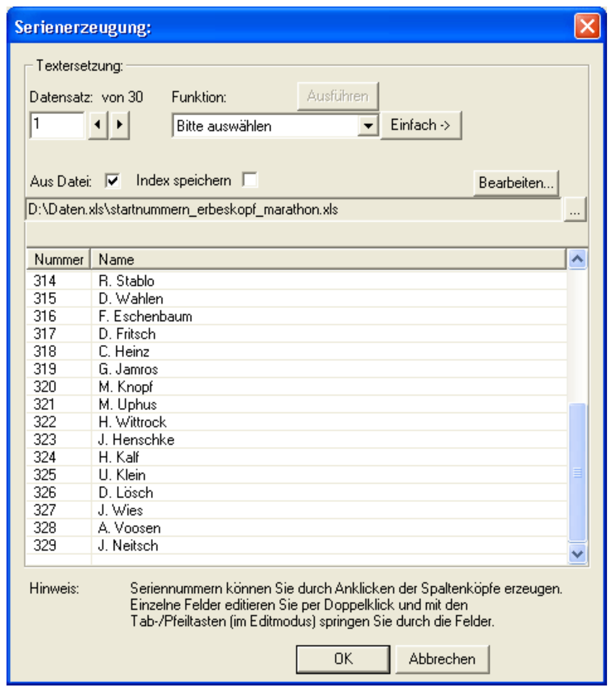


Abb. 6.11-4: Eingelesene und verknüpfte Daten aus der Startnummern-Tabelle

Schritt 9:

Die Ausgabefunktion auswählen und bei Bedarf die „einfache“ schwebende Toolbar aktivieren.

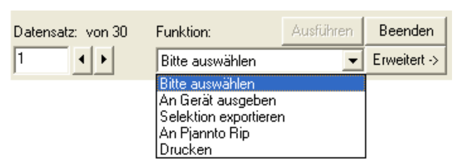


Abb. 6.11-5: „Schwebende” Toolbar

Die Option „***Index speichern***“ speichert die Stelle, wo der Index im Datensatz zuletzt stand (Mausmarkierung Ende) ==> Beim nächsten Aufruf kann dort weitergemacht werden, wo davor aufgehört wurde.

Schritt 10:

Ergebnis der Schritte 1 bis 9 ist die nachfolgende Vollfarbenansicht der Datensätze mit den Startnummern und Namen aus einer Excel-Tabelle mit zwei Spalten.

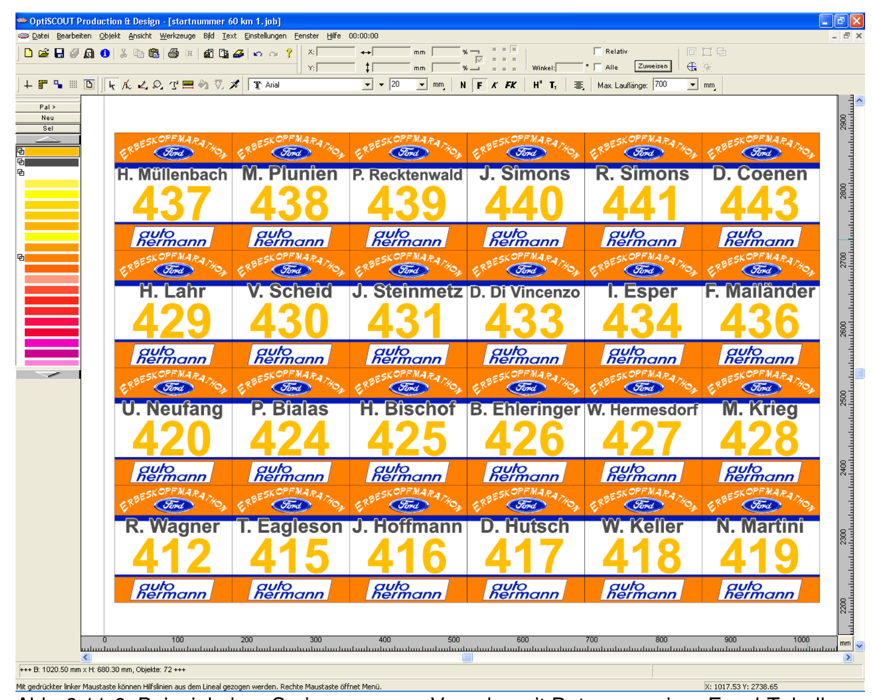


Abb. 6.11-6: Beispiel einer Seriennummern-Vergabe mit Daten aus einer Excel-Tabelle

Die Ausgabe kann auf verschiedene Arten erfolgen z. B. Drucken auf lokalem oder Netzwerkdrucker, via Pjannto RIP auf Großformatdrucker, via Datenexport in eine Datei oder via angeschlossenem Gerät (Plotter, Fräse).

6.12 Das *Verschmelzen*-Werkzeug



Aktiviert wird diese Funktion über die -Schaltfläche im variablen Teil der ***Objekt-Parameter***-Toolbar oder über das ***Werkzeuge***-Menü, Menüeintrag ***Verschmelzung…***

Diese Funktion verschmilzt zwei oder mehr Vektorobjekte miteinander zu einer Kombination. Abhängig von der Anzahl und der Gestalt der selektierten Objekte können Sie zwischen den folgenden Optionen wählen: ***Manuell***, ***Automatisch***, ***Trimmen*** zerschneidet Objekte mit Geraden oder Kurven, ***Offenes Trimmen, Ausfüllen***, ***Nach Farbe***, ***Vollfläche*** oder ***Siebdruck***.



Abb. 6.12-1: Werkzeuge-Menü - Verschmelzung - Untermenü

Dialog…

Das Aktivieren dieses Untermenüs öffnet den nachfolgenden Dialog

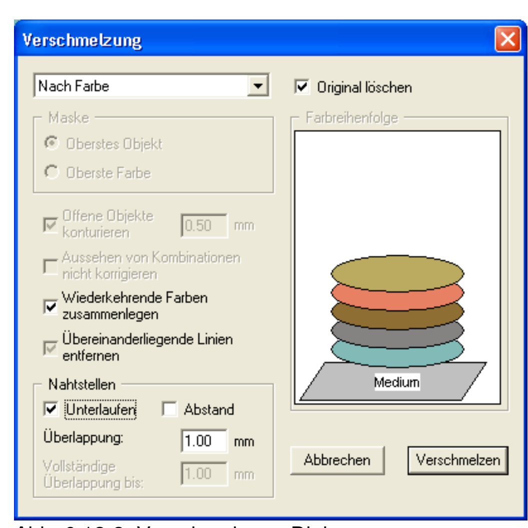


Abb. 6.12-2: Verschmelzung-Dialog

Manuell

Manuell trennt alle Schnittpunkte, die sich durch das Überlappen von Konturen ergeben, auf und erzeugt Teilobjekte. Mit der ***Pfeil***-Funktion markieren Sie die Teilobjekte, die Sie entfernen möchten. Mit der ENTF/DEL-Taste werden die selektierten Teilobjekte gelöscht. Überschneidungsfreie Teilstücke bleiben erhalten und können später weiterbearbeitet werden. Die Ursprungsfarbe der Teilstücke wird beim manuellen Verschmelzen beibehalten.

Automatisch

Automatisch berechnet die gemeinsame Fläche der Objekte. Alle überlappenden Teile werden miteinander vereinigt, durchsichtige Innenteile werden hierbei berücksichtigt.

Hinweis: Beachten Sie, dass bei dieser Option Objekte verschiedener Farbe zu einem Kombinationsobjekt verschmolzen werden.

Sollen die Objektfarben berücksichtigt werden, wählen Sie bitte die Optionen ***Nach Farbe***, ***Vollfläche*** oder ***Siebdruck***.

Die Option ***Automatisch*** eignet sich besonders für das Verschmelzen von Serifen bei Schreibschriften. Die Serife des vorhergehenden Buchstabens überlappt sich häufig mit dem nachfolgenden Zeichen. Das Material würde ohne Verschmelzung an diesen Stellen zerschnitten. Das automatische Verschmelzen eliminiert diese Überlappung und sorgt für einen schneidfähigen Übergang in den Serifen.

Tipp: Fehlen nach dem automatischen Verschmelzen einzelne Teile, dann reduzieren Sie den Zeichenabstand im Texteditor von 100% auf 99%. Dies hat zur Folge, dass identisch aufeinander liegende Knotenpunkte so verschoben werden, dass Sie auch als einzelne Knoten erkannt werden und die Verschmelzroutine korrekt ausgeführt wird.

Trimmen

Trimmen bedeutet, dass Sie geschlossene Objekte mit Geraden oder Kurvenobjekten durchtrennen und die dabei entstehenden Teilobjekte anschließend wieder automatisch geschlossen werden. Je nach Wunsch können Sie ein oder mehrere Objekte wie ein „Messer“ über die zu zerteilenden Objekte legen. Wenn Sie mit mehreren „Messern” arbeiten möchten, müssen diese Objekte dem gleichen Layer zugewiesen sein oder kombiniert werden. Mit Hilfe der ***Trimmen***-Option werden dann die darunter liegenden Objekte entlang der „Messer” aufgeschnitten. Auch ein Zerschneiden in mehrere „Kacheln“ ist problemlos möglich, denn die Messer können sich nach Belieben überschneiden. Die entstehenden Teilstücke werden danach entsprechend ihrer Lage sortiert und zu einzelnen Gruppen zusammengefasst.

Offenes Trimmen

Das ***Offene Trimmen*** funktioniert wie das Trimmen mit dem Unterschied, dass Trennstellen der zerschnittenen Objekte nicht automatisch geschlossen werden, sondern als offene Objekte belassen werden.

Ausfüllen

Ausfüllen versieht Objekte, die aus beliebig vielen anderen Objekten bestehen, mit einer aus den anderen Objekten bestehenden Füllung. Es werden, je nach Wahl, das oberste Objekt oder die obersten Objekte eines Layers mit den darunter liegenden ausgefüllt.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass die auszufüllenden Objekte geschlossen sein müssen. Nur so begrenzen Sie eine Fläche, die gefüllt werden kann.

Nach Farbe

Nach Farbe entfernt alle Flächen, die von darüber liegenden Farben verdeckt werden. Es spielt keine Rolle, wie viele Objekte und Farben Sie selektieren. Wenn offene Objekte mit selektiert wurden, können diese geschlossen oder mit einer Strichstärke versehen werden.

Vollfläche

Die Option ***Vollfläche*** unterfüllt Objekte einer Farbe, deren Flächen die einer anderen verdecken. Die teilweise verdeckten Objekte werden dazu so umgestaltet, dass sie die darüber liegenden vollständig unterlaufen. Auch hier können Sie mit offenen Objekten wie unter ***Automatisch*** beschrieben verfahren.

Tipp: Häufigster Einsatzbereich ist die Schaufensterbeschriftung, bei der die Nach Farbe-Option oftmals zu aufwendig zu verkleben ist. Bei 2 höchstens 3 Folienfarben nimmt man die Vollfläche-Option, bei der die einzelnen Folienfarben übereinander geklebt werden.

Siebdruck

Die Verschmelzoption ***Siebdruck*** ist ein besonders leistungsfähiges Werkzeug für den Siebdrucker. Zunächst werden damit die Überschneidungen der einzelnen Farbschichten entfernt. Dann werden die Farben, entsprechend der Abfolge im Feld ***Farbreihenfolge*** geschichtet. Zum Schluss wird an den ***Nahtstellen*** zwischen den einzelnen Farbschichten ein kleiner Steg (Abflusskeil) als Überlappung eingefügt.

Der Farbstapel beim Siebdruck-Verschmelzen

Ändern des Farbstapels: Beim Siebdruck ist die Druckreihenfolge von hell nach dunkel. Hellere Farben werden vor den dunkleren Farben gedruckt. Durch Mausklick kann eine Farbschicht angepackt und an die gewünschte Position gezogen werden. Der Farbstapel gibt dabei die Lage der Schichten über dem Medium wieder. Die Ausgabereihenfolge berücksichtigt die Änderungen des Farbstapels.

Original löschen

Mit der Checkbox ***Original löschen*** wird eingestellt, ob die Ausgangsobjekte nach einem Verschmelzdurchgang gelöscht werden sollen oder nicht.

6.12.1 Maske

Oberstes Objekt

Ist diese Option aktiviert, kann das ***oberste Objekt*** als Verschmelzobjekt bei den Verschmelzfunktionen ***Trimmen, Offenes Trimmen*** und ***Ausfüllen*** definiert werden.

Oberste Farbe

Ist diese Option aktiviert, können alle Objekte, der oben liegenden Farbe, als Verschmelzobjekte bei den Verschmelzfunktionen ***Trimmen***, ***Offenes Trimmen*** und ***Ausfüllen*** definiert werden.

Offene Objekte konturieren … mm

Befinden sich offene Objekte unter den Selektierten, können Sie mit der Option ***Offene Objekte konturieren…*** angeben, welche Dicke das erzeugte geschlossene Objekt haben soll.

Aussehen von Kombinationen nicht korrigieren

Bei dieser Option werden Kombinationen behandelt, dass sie wie im Vollflächenmodus dargestellt, verschmolzen werden. Überschneidungen in Kombinationen bleiben durchsichtig.

Wiederkehrende Farben zusammenlegen

Es kann vorkommen, dass dieselbe Farbe in verschiedenen Gruppen- oder Kombinationsobjekten wiederkehrt. Wählen Sie dann die Option ***Wiederkehrenden Farben zusammenlegen***, damit solche zu einem Farblayer zusammenfließen.

Hinweis: Dies ist besonders wichtig bei der Erstellung von Siebdruckvorlagen, da beim Siebdruckverfahren die dunkelste Farbe immer als letzte aufgetragen wird, um eventuelle Blitzer, die beim Montieren der einzelnen Farben entstehen können, zu vermeiden.

Übereinander liegende Linien entfernen

Bei dieser Option werden alle Vektoren, die identisch übereinander liegen, bis auf einen entfernt.

6.12.2 Nahtstellen

Unterlaufen - Abstand

Diese Optionen sind nur aktivierbar bei ***Nach Farbe***. Im Feld ***Überlappung*** kann der Wert für das ***Unterlaufen*** oder den ***Abstand*** eingegeben werden.

Überlappung … mm

Ist die Option ***Siebdruck*** aktiviert, dann kann hier der Wert für die ***Überlappung*** der Farben in mm angegeben werden.

Vollständige Überlappung bis:

Hier kann zusätzlich ein Grenzwert angegeben werden, bis zu welcher Breite vollständig überlappt werden soll.

6.13 Das *Farbeimer*-Werkzeug

Mit dieser Funktion können Objekte mit Farbverläufen oder Bitmaps gefüllt werden. Vier Schaltflächen stehen dem Anwender hier zur Verfügung.

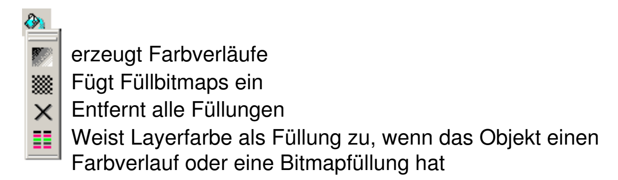


Abb. 6.13-1: Das Farbeimer-Werkzeug mit Unterfunktionen

Farbverläufe erzeugen



Abb. 6.13-2: Die Farbverlauf-Schaltfläche

Das Betätigen dieser Schaltfläche öffnet den ***Farbverlauf***-Dialog, in welchem das Aussehen der Farbverlaufsfüllung von *geschlossenen Kurven*, *Textobjekten* oder *Kombinationen* festgelegt wird.

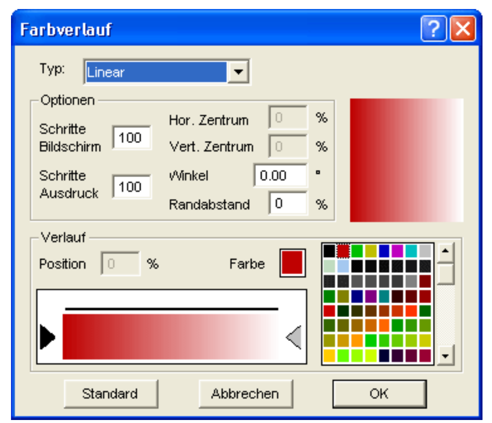


Abb. 6.13-3: Der Farbverlauf-Dialog mit Einstellungsoptionen

Festlegen des Farbverlaufes

Wählen Sie im Feld ***Typ*** die Art des Farbverlaufes. Sie haben die Wahl zwischen ***Linear***, ***Radial***, ***Konisch*** und ***Quadratisch***. Im Vorschaufeld rechts oben im Dialog wird das Aussehen des jeweiligen Typs angezeigt.

Optionen

Im Feld ***Schritte Bildschirm*** legen Sie die Anzahl der Farbverlaufsstreifen bei der Darstellung auf dem Bildschirm fest.

Schritte Ausdruck bezeichnet die entsprechende Anzahl bei der Ausgabe auf einem Drucker.

Mit den Feldern ***Hor.(izontales) Zentrum*** und ***Vert.(ikales) Zentrum*** legen Sie den Mittelpunkt des Farbverlaufs fest.

Hinweis: Diese beiden Felder sind beim Typ Linear nicht aktiv.

Bei Eingabe von 0% liegt der Mittelpunkt über dem gefüllten Objektes. Er kann zu diesem um 100% der Objektbreite nach links oder rechts bzw. um 100% der Objekthöhe nach unten oder oben verschoben werden. Ebenso kann der Ursprung mit der Maus festgelegt werden. Bewegen Sie hierzu den Mauscursor in das Vorschaufeld und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Punkt, den Sie als Ursprungspunkt setzen möchten.

Das Feld ***Winkel*** beschreibt die Lage der Farbverlaufsstreifen bei ***linearer***, ***konischer*** und ***quadratischer*** Füllung.
Wenn ***Linear*** eingestellt ist, können Sie den Winkel des Verlaufs auch mit Hilfe des Vorschaufeldes einstellen. Klicken Sie hierzu an eine beliebige Stelle des Feldes. Halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus. Eine Linie, die im Ursprung verankert ist, erscheint und folgt den Bewegungen der Maus. Nach dem Lösen des linken Maustaste wird der mittels der Linie festgelegte Winkel für den Verlauf übernommen.

Randabstand

Der eingegebene Wert, der hierbei zwischen 0% und 45% liegt, bezeichnet die Position der ersten und der letzten Farbe, relativ zum Zentrum des Verlaufs.

Hinweis: Der Randabstand kann nur bei linearer und quadratischer Füllung geändert werden.

Festlegen der Ausgangsfarbe

Unter ***Verlauf*** wird die Start- und Endfarbe, sowie die ***Position*** und ***Farbe*** eventueller Zwischenschritte gewählt. Die Leiste zwischen den beiden Dreiecken, die Farbverlaufsleiste, gibt den Lauf der Farben wieder.

Klicken Sie auf das linke Dreieck um die Ausgangsfarbe festzulegen. Zur Änderung des Farbwertes stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Ein Doppelklick in das Feld ***Farbe*** links neben der Farbpalette öffnet den ***Farbauswahl***-Dialog.

Auswählen der Zielfarbe und weiterer Farbstationen

Um die Zielfarbe des Verlaufs einzustellen aktivieren Sie zunächst das Dreieck am rechten Rand der Farbverlaufsleiste. ***Weitere Farbstationen*** können durch einen *Doppelklick* auf den Balken oberhalb der Verlaufsleiste eingefügt werden. Ein kleines ***Dreieck***, das die Position der Farbe im Verlauf wiedergibt, wird an der gewählten Stelle angezeigt. Die exakte Position wird als Prozentwert im Feld ***Position*** eingetragen. Die Position kann durch Verschieben des Dreieckes oder durch Eingabe des gewünschten Wertes im Feld ***Position*** verändert werden. Um die Farbe an der gewünschten Position zu wählen, selektieren Sie zunächst das Dreieck, das auf die Position zeigt. Dann können Sie auf die oben beschriebenen Arten eine neue Farbe festlegen. Um einen Verlaufsschritt zu entfernen klicken Sie auf das Dreieck, das dessen Position wiedergibt. Drücken Sie dann die ENTF-Taste. Das Dreieck verschwindet aus der Leiste und die Farbe wird beim Verlauf nicht mehr berücksichtigt.

Hinweis: Die Ausgangs und die Zielfarbe können nicht gelöscht werden.

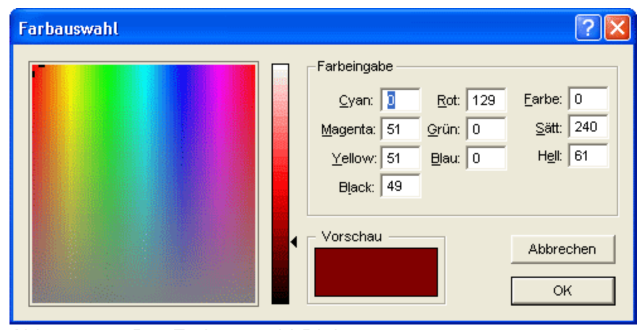


Abb. 6.13-4: Der Farbauswahl-Dialog

Hier kann die aktuelle Ausgangsfarbe modifiziert werden. Ein Klick in das linke Farbfeld wählt einen Farbton aus, der vertikale Regler bestimmt die Intensität und das ***Vorschau***-Feld zeigt die ausgewählte Farbe an.

Farbeingabe

Der Farbwert kann auch numerisch definiert werden. Die folgenden Farbmodelle stehen zur Verfügung: CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black), RGB (Rot, Grün, Blau) und HSB (Hue, [Farbe], Saturation [Sättigung], Brightness [Helligkeit].

Füllbitmaps einfügen



Abb. 6.13-5: Die Bitmapfüllung-Schaltfläche

Das Betätigen dieser Schaltfläche öffnet den ***Bitmapfüllung***-Dialog, über den Vektorobjekte mit Bitmaps gefüllt werden können.



Abb. 6.13-6: Der Bitmapfüllung-Dialog

Auswählen eines Füllbitmaps

Zunächst müssen Sie festlegen, mit welchen Bitmap das selektierte Objekt gefüllt werden soll. Dazu stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung:

1. Einscannen eines neuen Füllbitmaps

Scannen Sie über das EuroCUT-Twain-Interface (***Datei***-Menü, Menüpunkt ***Scannen***) Ihre Vorlage, die Sie als Füllbitmap verwenden wollen ein. Öffnen Sie den Bitmapfüllung-Dialog. Das gewählte Bitmap wird jetzt in der Vorschau angezeigt und erscheint auch in dem mit ***Verfügbare Bitmaps*** überschriebenen Feld. Führen Sei nun Ihre Einstellungen durch und bestätigen Sie den Dialog mit OK. Entspricht das Ergebnis

nicht Ihren Wünschen, haben Sie die Möglichkeit das Füllbitmap wieder zu „lösen“, d. h. den Originalzustand Ihres eingescannten Bildes wiederherzustellen. Wählen Sie hierzu im Kontextmenü die Option ***Undo Bitmapfüllung zuweisen.***

2. Neues Füllbitmap importieren

Klicken Sie auf ***Füllbitmap importieren*** um ein neues Bitmap als Füllung auszuwählen. Ein Dateiauswahl-Dialog erscheint. Dort können Sie das gewünschte Bitmap suchen und selektieren.
Das gewählte Bitmap wird dann in der Vorschau angezeigt und erscheint auch in der Leiste mit den verfügbaren Bitmaps links unten im Dialog.

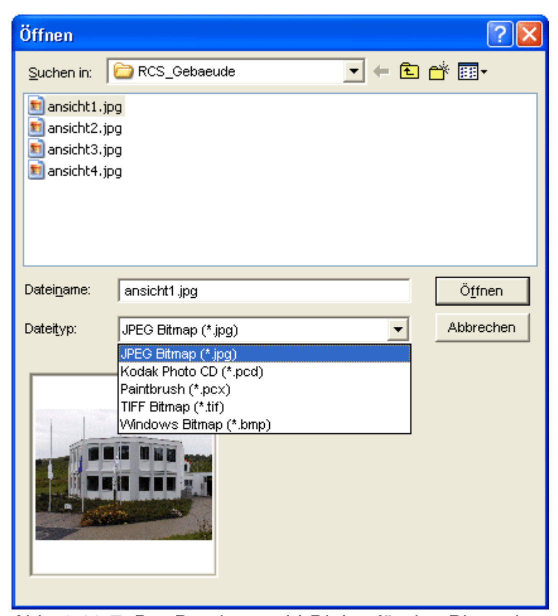


Abb. 6.13-7: Der Dateiauswahl-Dialog für den Bitmapimport

Verfügbare Importformate sind: jpg, pcd, pcx, tif und bmp.

3. Benutztes Füllbitmap einfügen

Wenn Sie auf ein bereits benutztes Füllbitmap zurückgreifen möchten wählen Sie dieses aus der Leiste mit den verfügbaren Bitmaps. Durch Mausklick wird eines der dort angezeigten Bitmaps ausgewählt. Um nicht angezeigte Bitmaps zu suchen bedienen Sie sich bitte der Scroll-Leiste.

Füllmodus

Im Feld ***Füllmodus*** wählen Sie die Art und Weise der Bitmapfüllung. Mögliche Modi sind ***a) Kacheln, b) Nahtlos Kacheln, c) Einpassen*** und ***d) Objektgröße***.

a) Kacheln

Kacheln füllt das Objekt mit neben- und untereinander gezeichneten Kacheln aus dem gewählten Füllbitmap. Die Breite und Höhe einer einzelnen Kachel werden in den gleichnamigen Feldern in der Gruppe ***Abmessungen*** festgelegt. Kreuzen Sie das Feld ***Proportional*** an um zu gewährleisten, dass bei einer Änderung der Höhe oder Breite der jeweils andere Wert proportional angepasst und das Bitmap nicht verzerrt wird.

Wenn Sie die Option ***Mit Objekt Skalieren*** aktivieren, werden die Abmessungen der Kacheln im Falle einer Verzerrung des Objektes automatisch mit angepasst. Standardmäßig wird die erste Kachel in der linken oberen Ecke des Objektumfangs platziert. Mit Hilfe der Felder ***X-Zentrum*** und ***Y-Zentrum*** haben Sie die Möglichkeit, die Anfangsposition frei zu wählen. Tragen Sie hier einen *negativen Wert* zwischen 0% und -100% ein, um die Kachel nach links bzw. oben zu verschieben. Bei *positiven Werten* zwischen 0% und 100% wird der Mittelpunkt der ersten Kachel entsprechend nach rechts bzw. unten verschoben.

Durch Anwahl der Option ***Verschiebung*** können Sie einen Versatz innerhalb der Kachelreihen erzeugen. Mit ***Nach X*** bzw. ***Nach Y*** legen Sie dabei fest, ob der Versatz in horizontaler oder vertikaler Richtung erfolgen soll. Das %-Feld rechts dient zur Eingabe der Größe des Versatzes der Kachelbreite bzw. der Kachelhöhe in Prozent.

b) Nahtlos Kacheln

Nahtlos Kacheln entspricht im Wesentlichen der Option Kacheln. Der Unterschied liegt in der Darstellung der Kacheln. Beim nahtlosen Kacheln werden alle Rechtecke mit exakt gleichen Abmessungen gezeichnet. Dadurch entsteht besonders bei Mustern ein gleichmäßigeres Bild.

Hinweis: Der Nachteil dieser Methode liegt darin, dass die Position der einzelnen Kacheln, je nach Vergrößerung der Ansicht, variieren kann.

c) Einpassen

Im Modus ***Einpassen*** wird das Bitmap nur *einmal* in das Objekt gezeichnet. Die Vorschau gibt die exakten Proportionen von Bitmap und Objekt wieder. Mit den Eingabefeldern ***Breite*** und ***Höhe*** legen Sie fest, wie groß das ausfüllende Bitmap sein soll.

Die Position des Bitmaps innerhalb des Objektes kann auf zwei Arten geändert werden.

1. In den Feldern ***X-Zentrum*** und ***Y-Zentrum*** kann die Abweichung des Mittelpunktes des Bitmaps zum Mittelpunkt des Objektes in Prozent angegeben werden.

2. Sie können aber auch mit Hilfe des Vorschaufeldes die Position festlegen. Klicken Sie dazu auf das Bitmap im Vorschaufeld und halten Sie die Maustaste gedrückt.
Jetzt kann das Bild durch Verschieben der Maus positioniert werden. Ein Fadenkreuz wird

zur genauen Positionierung angezeigt. Nach dem Lösen der Maustaste wird die gewählte Position übernommen.

d) Objektgröße

Der letzte Modus ***Objektgröße*** passt das Bitmap optimal im Objekt ein. Seine Breite und Höhe werden dabei so berechnet, dass die gesamte Fläche des Objektes genau ausgefüllt wird.

Füllung entfernen



Abb. 6.13-8: Die Bitmapfüllung entfernen-Schaltfläche

Wird diese Schaltfläche betätigt werden Füllungen und Füllbitmaps aller markierten Objekte entfernt. Es bleibt nur noch der Umriss der Objekte, in der vorher zugewiesen Layerfarbe, stehen.

Layerfarbe zuweisen



Abb. 6.13-9: Die Layerfarbe zuweisen-Schaltfläche

Wird diese Schaltfläche aktiviert, wird die markierte Layerfarbe als Füllung zugewiesen, wenn das Objekt einen Farbverlauf oder eine Bitmapfüllung hat.

6.14 *Das symmetrische Objekt*-Tool

Die Aktivierung des nachfolgenden Dialogs geschieht über folgenden Pfad: ***Einstellungen***-Menü, Untermenü ***Grundeinstellungen***, Untermenü ***Symmetrisches Objekt…***

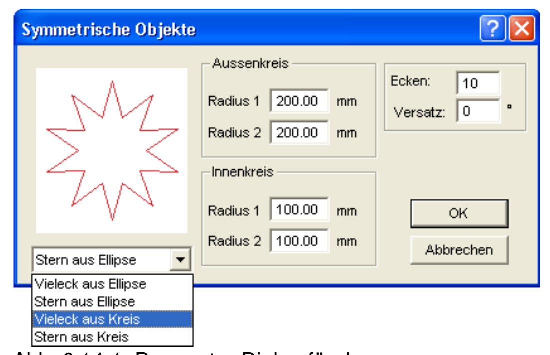


Abb. 6.14-1: Parameter-Dialog für das erzeugen von symmetrischen Objekten

Dieses Werkzeug kann symmetrische Objekte und Polygone (Vielecke) aus den Grundformen Kreis und Ellipse erzeugen.

Beispiel 1: Stern aus Kreis erzeugen

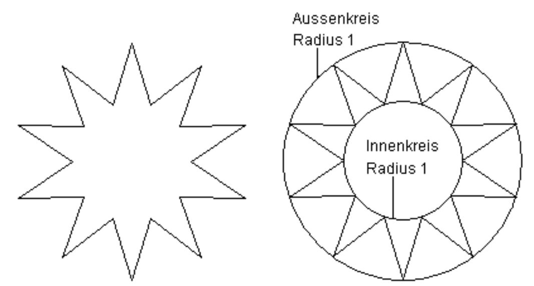


Abb. 6.14-2: Links Stern als Ergebnis von Kreis

In obigem Beispiel ist auf der linken Seite der Stern, der erzeugt wurde zu sehen. Rechts daneben ist der Radius des Außen- und Innenkreises zu sehen. Im ***Parameter***-Dialog wurde für den Aussenkreis ein Radius 1 von 100 und für den Innenkreis ein Radius 1 von 50 eingetragen.

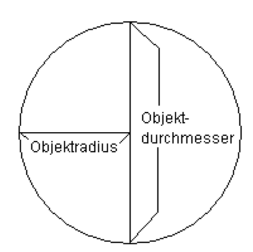


Abb. 6.14-3: Beispiel Radius/Durchmesser

Unter dem ***Radius*** eines Kreises versteht man die Hälfte seines Durchmessers.

Beispiel 2: Stern aus Ellipse erzeugen

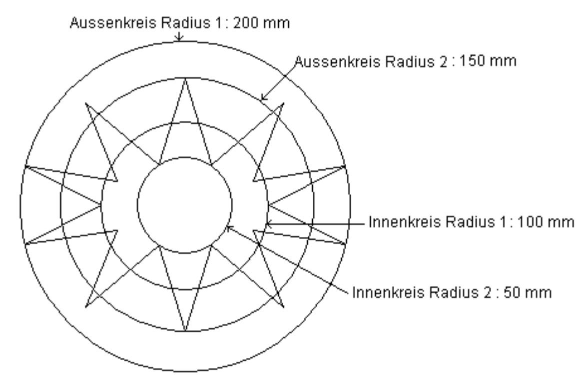


Abb. 6.14-4: Links Stern als Ergebnis von Ellipse

Bei Ellipsenformen kommen alle 4 Radien zum Einsatz, da die Ellipse keinen gleichmäßigen Kreis darstellt. Im Beispiel oberhalb sind die 4 Radien durch Kreise verdeutlicht worden. Das Ergebnis ist der innen liegende „Stern".

6.15 Das *Messen*-Werkzeug



Abb. 6.15-1: Die Messen-/Bemaßung-Schaltfläche

Aktivieren Sie mit dem Mauszeiger die ***Messen***-Schaltfläche in der Toolbox. Kehren Sie zurück auf die Arbeitsfläche; der Mauszeiger erscheint als kreisförmiges Visier. Bewegen Sie den Mittelpunkt des Visiers auf den Anfangspunkt der zu messenden Strecke. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie sich auf den Endpunkt der Strecke bewegen und lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie den Endpunkt erreicht haben. Eine Hilfslinie markiert die gemessene Strecke.

Hinweis: Halten Sie während der Messung die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann wird die Messung horizontal oder vertikal eingeschränkt. Dies erleichtert das exakte Messen von geraden Strecken.



Abb. 6.15-2: Der Messen/Bemaßung-Dialog

Im Textfeld mit Namen ***Länge*** erscheint das Ergebnis Ihrer Messung. Um diesen Wert zu ändern markieren Sie zunächst das Textfeld und geben anschließend den neuen Wert ein. In dem darunter befindlichen Textfeld können Sie die Objekte *prozentual vergrößern* oder *verkleinern*.

Zusätzlich bekommen Sie Informationen über den Winkel der Messlinie, die Breite des gemessenen Objekts am Anfangspunkt der Messung und den Höhenunterschied zwischen Anfangs- und Endpunkt, der durch den Messwinkel entstanden ist.

Bemaßung



Abb. 6.15-3: Bemaßungswerkzeug/-strecke

Die ***Bemaßung***-Schaltfläche wechselt zum Bemaßungswerkzeug (s. Abbildung). Diese Werkzeug hängt am Mauscursor und kann an die gewünschte Stelle verschoben werden. Nach dem Loslassen der Maustaste wird die ermittelte Strecke über der Bemaßungsstrecke eingetragen.

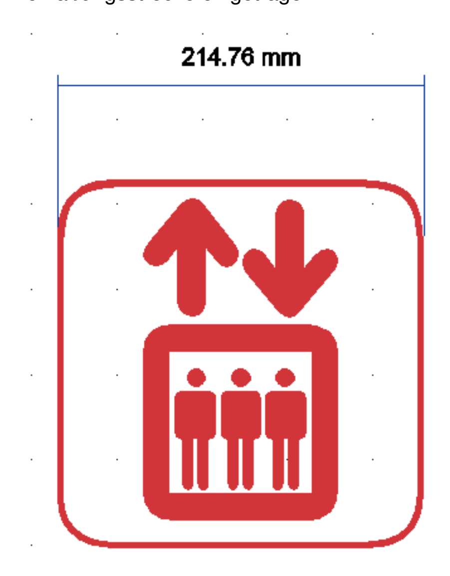


Abb. 6.15-4: Bemaßungsstrecke mit ermitteltem Wert in mm

6.16 Die *Stoppuhr*

Die Stoppuhr ist in die Menüleiste von EuroCUT integriert. Ein Klick auf das ***00:00:00***-Menü (Format: hh:mm:ss) öffnet die Untermenüs zur Steuerung der Uhr.

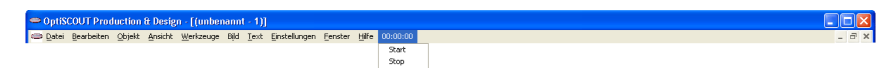


Abb. 6.16-1: Die in der EuroCUT-Menüleiste integrierte Stoppuhr

Start

Das Aktivieren des ***Start***-Menüs startet die Stoppuhr. Um Zwischenzeiten zu stoppen ist, kann das ***Start***-Menü mehrmals aktiviert werden. Die Gesamtzeit läuft weiter, bis das ***Reset****-Menü* aktiviert wird.

Stopp

Das Aktivieren des ***Stopp***-Menüs stoppt die Stoppuhr und trägt den Wert in das Dauer-Feld der ***Job-Info*** ein.



Abb. 6.16-2: Dauer Feld aus der Job-Info

Reset

Das ***Reset***-Menü setzt die Uhr zurück auf 00:00:00.

6.17 Der *Objekte-Manager*

F10
Selektion…-Button

Der ***Objekte***-Manager wird *mittelbar* über den ***Objekt-Info***-Befehl aufgerufen. In dem ***Objekt-Info***-Fenster befindet sich die ***Selektion***-Schaltfläche, die den Objekte-Manager aktiviert.

Der ***Objekt-Info***-Dialog informiert umfassend über die ***Anzahl*** (Summe Objekte), ***Art*** (Vektorobjekte, Textobjekte, Bitmaps) und ***Struktur*** der Objekte(Gruppen und Kombinationen) eines Jobs.

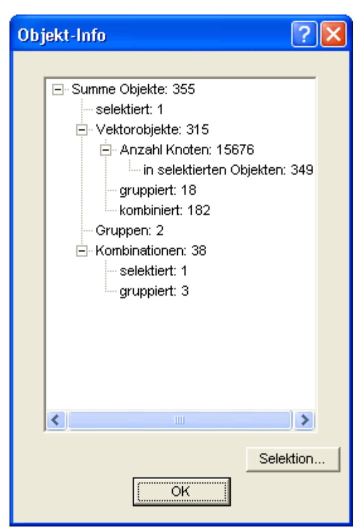


Abb. 6.17-1: Objekt-Info-Fenster mit Statistik-Ansicht

Mit der Selektion... -Schaltfläche schaltet aus der Statistik-Ansicht in die Selektions-Ansicht.

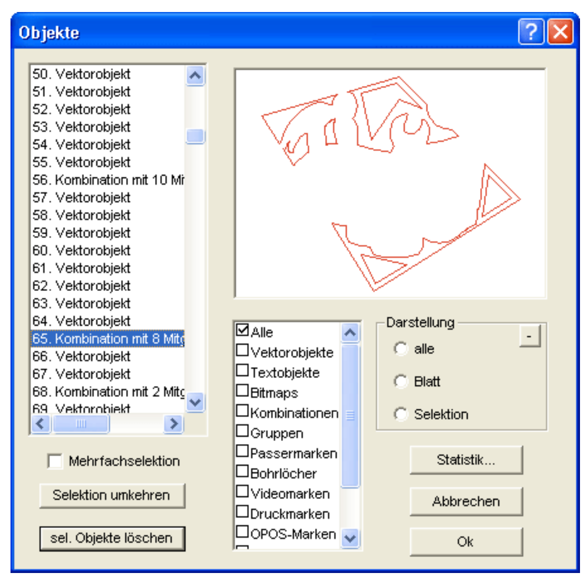


Abb. 6.17-2: Objekt-Info mit Selektions-Ansicht

Liste mit Scrollbalken links

Die Liste zeigt alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte an. Ein Klick mit der Maustaste auf einen Listeneintrag zeigt im Vorschaufenster rechts das entsprechende Objekt an, es sei denn es hat das Attribut „nicht sichtbar" zugewiesen bekommen.

Rechte Maustaste

Ein Klick mit der ***rechten Maustaste*** auf einen Listeneintrag öffnet ein zum selektierten Objekt gehörenden ***Eigenschaften***-Dialog.

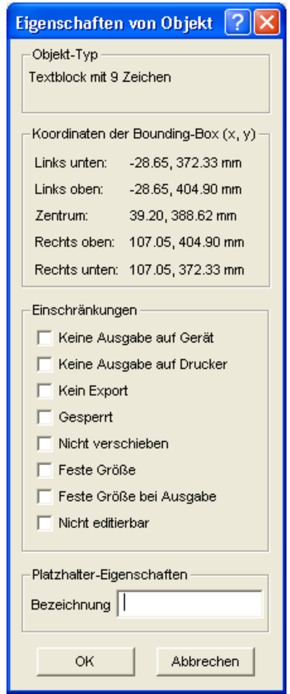


Abb. 6.17-3: Objekt-Typ Textblock

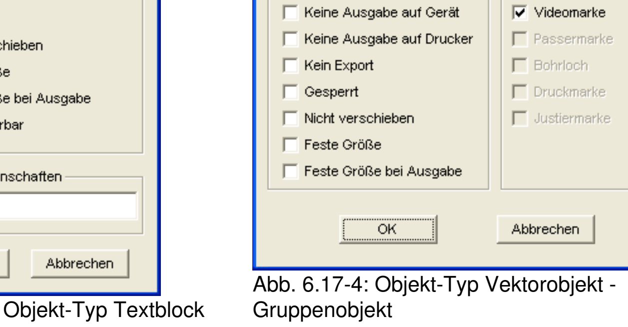


Abb. 6.17-4: Objekt-Typ Vektorobjekt - Gruppenobjekt

Mehrfachselektion

Wenn diese Option aktiviert ist, können mehrere Objekte ausgewählt und angezeigt werden.

Selektion umkehren

Wenn dese Schaltfläche aktiviert wird, werden alle *außer* dem selektierten Objekt ausgewählt und angezeigt.

Sel. Objekte löschen

Diese Option löscht alle selektierten Objekte aus dem Job.

Liste mit Scrollbalken Mitte

Diese Liste zeigt alle in EuroCUT verfügbaren Objekttypen an. Je nach Selektion werden in der linken Liste und in der Vorschau die entsprechenden Objekte angezeigt, es sei denn das Eigenschaften Attribut ist auf „nicht sichtbar" gesetzt.

Darstellung

Die unter ***Darstellung*** verfügbaren Optionen beziehen sich auf den hinter dem Fenster liegenden EuroCUT-Desktop.

Alle

Diese Option zeigt alle Objekte auf dem EuroCUT-Desktop an.

Blatt

Diese Option zeigt alle auf der Arbeitsfläche (***Blatt***) befindlichen Objekte an.

Selektion

Diese Option zeigt nur die selektierten Objekte auf dem [[P]9-Desktop an.

Die (Minus) -Schaltfläche verkleinert die Ansicht, der hinter dem Fenster liegenden Arbeitsfläche. Damit ist gewährleistet, das auch die hinter dem Fenster befindlichen Objekte zu sehen sind.

6.18 Das *Vektorisieren*-Werkzeug

6.18.1 Bitmap

Es gibt 3 Möglichkeiten Bitmaps in EuroCUT zu verarbeiten.

1. Scannen:

Die Bilddaten werden via TWAIN-Interface eines Scanners direkt auf die Arbeitsfläche gescannt.

Was sollte beim Scannen beachtet werden?

1. Optimale Scanergebnisse werden erreicht, wenn die *optische* Auflösung des Gerätes zum Scannen verwendet wird. Sie liegt bei Flachbettscannern im Bereich zwischen 300 und 1200 dpi. Den genauen Wert erfahren Sie in der technischen Beschreibung zu Ihrem Gerät.
2. Die Vorlage sollte optisch so gut gewählt werden wie möglich. Das Verkleinern mit einem Kopierer bringt bessere Randschärfe und damit bessere

Vektorisierergebnisse.
3. Entscheidend für die Vektorisierzeit ist die Datenmenge. Die Datenmenge vergrößert sich proportional mit der Größe des Bitmaps. Das bedeutet für Sie, dass die Vorlage möglichst klein gewählt werden sollte (DIN C6).
4. Es ist darauf zu achten, dass die Vorlage möglichst *rechtwinklig* in den Scanner eingelegt wird. Selbst kleinste Abweichungen verfälschen und verschlechtern das Ergebnis und erhöhen die Nachbearbeitungszeit!
   Hinweis: Kleinere Korrekturen beim Drehwinkel können über die Drehen /Rotieren-Funktion ausgeglichen werden. Die kleinste Einheit, die beim Rotieren erlaubt ist, ist 0.1 °. Eine zweite Möglichkeit besteht über das Messen-Werkzeug. Hiermit können Sie den Drehwinkel nachmessen und durch die Eingabe von 0 (Null) das Bitmap in die Waagerechte drehen lassen.
5. Schwarz-Weiß Scans führen oft zum gleichen Ergebnis wie farbige, sind aber aufgrund der geringen Datenmenge leichter und schneller zu behandeln.

2. Import

Die Bilddaten werden über die integrierten Importfilter in EuroCUT importiert.

3. Konvertieren

Vektorobjekte können mit der Funktion „Konvertieren in Bitmap…” des Bild-Menüs in Bitmaps gewandelt werden.

6.18.2 Vektorisieren



Aktiviert wird diese Funktion über die -Schaltfläche im variablen Teil der ***Objekt-Parameter***-Toolbar oder über das ***Werkzeuge***-Menü, Menüeintrag ***Vektorisieren…***

Hinweis: Es muss ein Bitmap markiert sein.

Vektorisieren bedeutet die Erzeugung einer Schneidekontur (Vektor) aus einem Pixelbild (Bitmap).

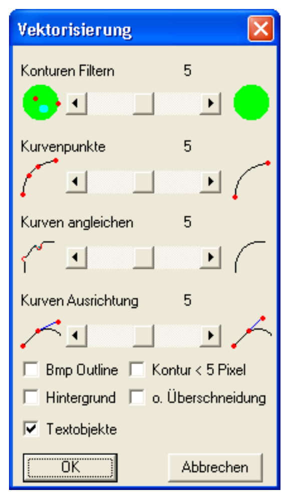


Abb. 6.18-1: Der Vektorisieren-Dialog

Die Vektorisierung hat 4 Schieberegler zur Beeinflussung der Ergebnisgenauigkeit..

Schieberegler 1:

Konturen Filtern: ~ filtert das Ergebnis von größeren Schmutzpartikeln, indem Konturen, die von Objekten kleiner 5 Pixel erzeugt wurden, nicht zurückgeliefert werden.

Schieberegler 2:

Kurvenpunkte: ~ verringert die Anzahl der Knoten, die auf einer Kurve liegen. Der Verlauf der Kurve weicht um so mehr vom Originalverlauf ab, je höher der Wert der Einstellung gewählt wird.

Tipp: Eine geringe Anzahl an Knotenpunkten verkürzt die Nachbearbeitungszeit erheblich, so dass eine mittlere Einstellung oft einen vernünftigen Kompromiss darstellt.

Schieberegler 3:

Kurven angleichen: ~ betrachtet den Verlauf von Geraden und Kurven und eliminiert Ausreißer in horizontaler und vertikaler Richtung, die den Verlauf der Kurve oder Gerade nicht beeinflussen. Damit wird erreicht, dass Knotenpunkte, die in dem gewählten Toleranzbereich liegen, bei der Vektorisierung nicht beachtet werden.

Schieberegler 4:

Kurvenausrichtung: ~ beeinflusst die Stellung der *Tangenten* bei Kurven. Je größer Sie den Wert einstellen, um so mehr geglättete Punkte werden erzeugt. Geglättete Kurven zeichnen sich dadurch aus, dass die Tangenten auf einer Geraden liegen und bei der Ausgabe auf dem Plotter glatte Übergänge geschnitten werden.

Hinweis: Ein zu hoher Wert beeinflusst aber gleichzeitig die Genauigkeit des Ergebnisses, so dass auch hier ein mittlerer Wert einen guten Kompromiss zwischen Schneidergebnis und Nachzeichnen des Originals darstellt.

Bmp Outline

Die Option ***BMP Outline*** bedeutet, dass von der Originalbitmapkontur ein identisches Abbild ohne Füllung erzeugt wird. Auf der Arbeitsfläche erscheint die BMP-Outline als gezackte Linie in einer Gruppe mit der Vektorkontur. Die BMP-Outline wird in einen grauen Layer gelegt, der an das Ende der Farblayerliste angefügt wurde.

*Tipp: Um ihn, zur besseren Unterscheidung, anders einzufärben, wählen Sie den grauen Layer (R 128, G 128, B 128) an und aktivieren die **Sel**-Schaltfläche in der **Layer**-Toolbar. Mit einem Doppelklick weisen Sie der BMP-Outline eine neue Farbe zu.*

Die BMP-Outline erleichtert und beschleunigt dass Nachbearbeiten der Vektorkontur, da Sie auf der Arbeitsfläche lediglich als gezackte Linie gezeichnet wird. Die Qualität des Ergebnisses bleibt unbeeinflusst.

Hintergrund

Mit der Option ***Hintergrund*** kann auch für die Fläche im Hintergrund der Bitmapobjekte ein Vektorobjekt erzeugt werden.

Textobjekte

Durch Aktivieren der Option ***Textobjekte*** können bessere Ergebnisse bei der Vektorisierung von Texten erreicht werden.

Konturen < 5 Pixel

Ist die Option ***Konturen < 5 Pixel*** aktiviert, dann werden auch geschlossene Objekte erzeugt von Objekten, die kleiner als 5 Pixel sind.

Hinweis: Schieberegler 1 ist bei Anwahl dieser Option ohne Funktion.

o. Überschneidung

Die Option ***o.(hne) Überschneidung*** dient dazu, eventuell auftretende Überschneidungen der Vektorkonturen automatisch zu entfernen.

6.18.3 Mit Farbzuordnung

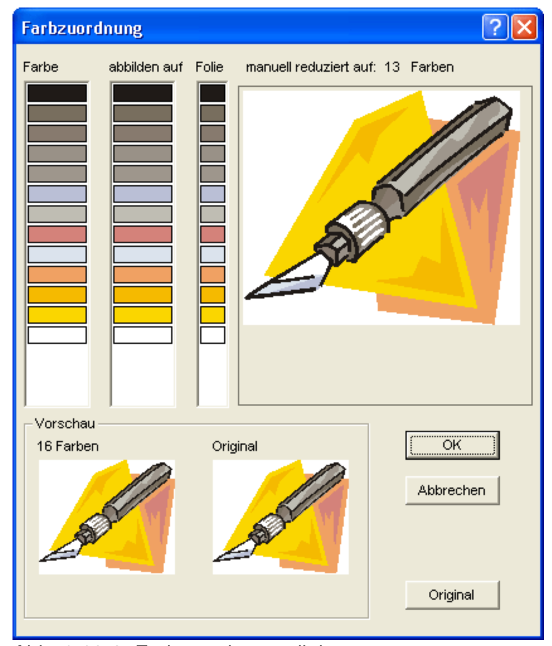


Abb. 6.18-2: Farbzuordnungsdialog

6.19 Die *Konturlinie*-Funktion

Mit der ***Konturlinie***-Funktion wird der äußere Rand beliebig vieler Objekte errechnet und mit einer Umrisslinie versehen. Im Gegensatz zur Outline können mit diesem Werkzeug auch Bitmaps konturiert werden. Überdies wird nicht jedes einzelne Objekt umrandet. Stattdessen wird versucht, möglichst nur eine Kontur zu finden, die alle selektierten Objekte umfasst. Diese Funktion eignet sich daher besonders zum Erstellen von Schnittlinien um Aufkleber. Die Objekte des Aufklebers können beliebig zusammengestellt werden.

Danach wird mit dem hier beschriebenen Werkzeug der Umriss des Objekts im gewünschten Abstand berechnet. Die so erstellte Konturlinie kann später zum Ausschneiden des gedruckten Aufklebers verwendet werden.

Selektieren Sie zunächst die Objekte, die Sie konturieren, umrahmen möchten. Wählen Sie dann ***Konturlinie…*** im ***Werkzeuge***-Menü.

Der folgende Dialog zur Einstellung der Parameter erscheint:

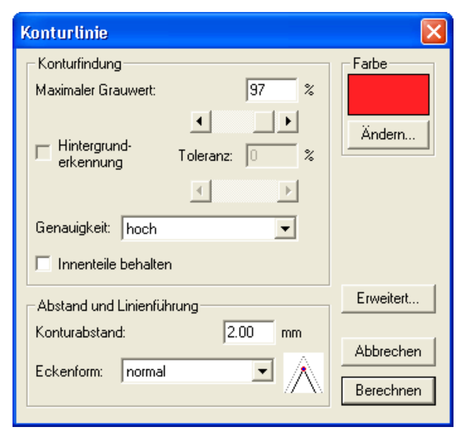


Abb. 6.19-1: Parameterdialog für die Erzeugung von Konturlinien

Konturfindung

Mit den Feldern in der Dialoggruppe ***Konturfindung*** können Sie Einfluss auf die Berechnung der Umrisslinie nehmen. Grundsätzlich werden alle Objekte, die nicht weiß sind, bei der Konturfindung berücksichtigt. Idealerweise sollte der Hintergrund der zu umrandenden Grafik daher weiß sein. Besonders Bitmaps enthalten jedoch oft hellgraue Stellen, die beim Einscannen entstehen können.

Maximaler Grauwert

Mit der Option ***maximaler Grauwert*** können Sie festlegen, dass Graustellen über der gewählten Intensität *nicht* mit umrandet werden. Sie können Werte zwischen 50 und 99% eingeben oder mit dem Schieberegler einstellen. Dabei entsprechen 50% einem relativ dunklen grau und 99% einer fast weißen Farbe.

Genauigkeit

Im Feld ***Genauigkeit*** können sie zwischen drei Optionen wählen. Die niedrige Genauigkeit arbeitet am schnellsten. Wenn das Ergebnis mit dieser Einstellung nicht befriedigt, wählen Sie die mittlere oder eine höhere Genauigkeit. Die Berechnung der Konturlinie dauert dann jedoch etwas länger.

Hinweis: Das Feld Genauigkeit ist nicht aktiviert, wenn nur ein einzelnes Bitmap selektiert wurde.

Innenteile behalten

Ist die Option ***Innenteile behalten*** aktiviert, werden eventuell entstehende Innenteile nicht gelöscht. Auf diese Art haben Sie die Möglichkeit, Teile der Grafik durch Auflegen heller „Pflaster“ auszuschneiden.

Betrachten Sie dazu die nächste Abbildung:



Abb. 6.19-2: Option: Innenteile behalten

Links sehen Sie die beiden Ausgangsobjekte. Auf den schwarzen Kreis wird ein kleinerer, weißer Kreis aufgelegt. Rechts ist die errechnete Konturlinie dargestellt. Die Option ***Innenteile behalten*** war aktiviert, auch der innere Kreis wurde bei der Konturfindung beachtet. Bei ausgeschaltetem Dialogfeld wäre nur die äußere Kontur entstanden.

Hinweis: Standardmäßig sollte Innenteile behalten ausgeschaltet sein.

Abstand und Linienführung

In der zweiten Dialoggruppe ***Abstand und Linienführung*** können Sie das Aussehen der Konturlinie beeinflussen.

Konturabstand

Mit ***Konturabstand*** legen Sie fest, wie weit die Umrisslinie von der Grafik entfernt sein soll. Wenn Sie hier den Wert „0“ eintragen wird eine Konturlinie erzeugt, die unmittelbar an den Rand der selektierten Objekte anschließt. Bei Werten kleiner 0 ragt die Konturlinie in die umrandeten Objekte.

Eckenform

Die Option ***Eckenform*** legt fest, wie sich die Konturlinie an hervorstehenden Ecken verhält.

Normal erzeugt zu jedem Eckpunkt den mathematisch exakten Punkt auf der Kontur. Die Konturlinie kann dadurch an spitzen Ecken sehr weit verlängert werden, was oft zu unschönen Resultaten führt. Die Optionen ***Abschneiden*** und ***Abrunden*** bringen in solchen Fällen befriedigendere Ergebnisse.

Abschneiden

Abschneiden kürzt die Kontur auf den angegebenen Abstand und schneidet die Ecke durch eine Strecke ab.

Abrunden

Abrunden überführt den Eckpunkt in eine abgerundete Kurve.

Farbe

Auf der rechten Seite des Dialoges sehen Sie ein Farbauswahl-Feld. Ein Klick auf die ***Ändern***-Schaltfläche öffnet den ***Farbauswahl-***Dialog. Mit Hilfe dieses Dialoges können

Konturen Farben zugewiesen werden.

6.20 Die *Job-Kalkulation*

Mit Hilfe der Job-Kalkulation können auf einfachste Weise Vorkalkulationen erstellt werden. Besonders gut eignet sich die Job-Kalkulation zur Berechnung anfallender Materialkosten.

Im Kalkulations-Dialog kann der Anwender zwischen verschiedenen Anzeigemodi umschalten, wobei Grafik- oder Textobjekt gleichen Materials, gleicher Fonthöhe oder Schriftart zusammengefasst werden. Für jede dieser Auswahlmöglichkeiten kann eine entsprechende Liste gedruckt werden, die der Anwender dann nur noch mit seinen Preisen füllen muss.

*Hinweis: Die Job-Kalkulation kann auch über den **Drucken**-Dialog ausgedruckt werden.*

Den ***Job-Kalkulation***-Dialog öffnen Sie über den gleichnamigen Menüpunkt im ***Bearbeiten***-Menü oder mittels des Kontextmenüs (rechte Maustaste)

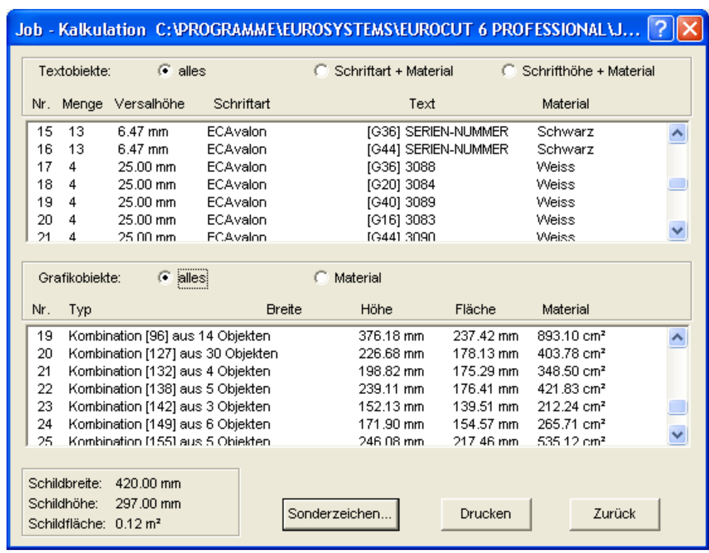


Abb. 6.20-1: Job-Kalkulations-Fenster im „Alles-Alles"-Modus

Enthält ein Job Gruppen oder Kombinationen mit Textobjekten wird dies, durch einen in eckigen Klammern stehenden Index, angezeigt.
Jede Gruppe oder Kombination erhält ihren eigenen Index [ ].

Hinweis: Im Grafikbereich wird der Index einer Gruppe oder einer Kombination nur mit der Objektanzahl angezeigt, während im Textbereich jedes einzelne Textobjekt der Gruppe oder Kombination aufgelistet wird.

Die Job-Kalkulation ist in zwei Bereiche aufgeteilt; Text- und Grafikobjekte werden separat behandelt.

A) Textobjekte

Im oberen Bereich des Dialoges kann der Anwender zwischen drei Modi wählen:

Der ***Alles***-Modus
Es werden alle Textobjekte des Job aufgelistet, wobei die Textobjekte der Versalhöhe nach sortiert werden.

Der *Schriftart Material*-Modus

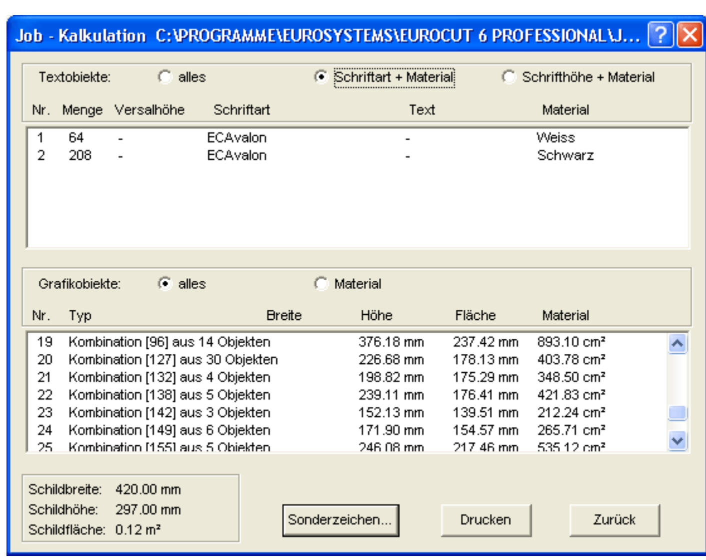


Abb. 6.20-2: Anzeige der Textobjekte im Schriftart Material-Modus

In diesem Modus werden alle Textobjekte zusammengefasst welche die gleiche Schriftart haben und für die dasselbe Material verwendet wurde. Die mit Versalhöhe und Text überschriebenen Spalten werden in diesem Modus nicht gesetzt.

Hinweis: Die Textobjekte werden alphabetisch nach der verwendeten Schriftart sortiert.

Der *Schrifthöhe Material*-Modus

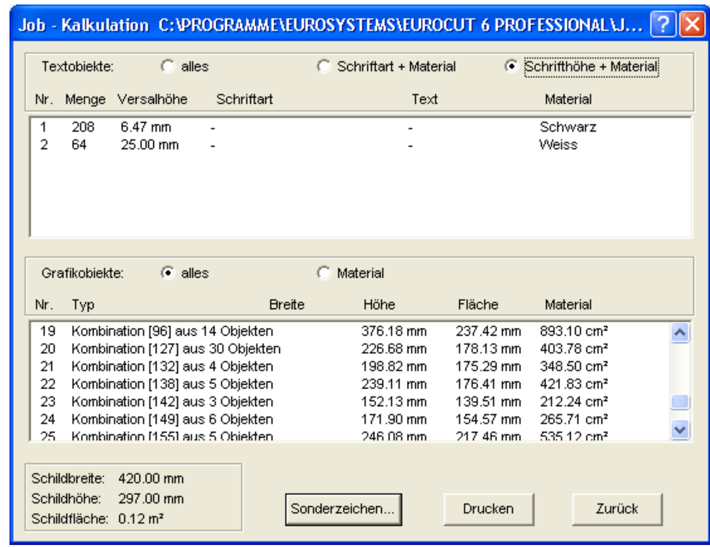


Abb. 6.20-3: Schrifthöhe-Material-Modus

In diesem Modus werden alle Textobjekte zusammengefasst, welche die gleiche Versalhöhe haben und für die dasselbe Material verwendet werden soll. Die mit ***Text*** überschriebene Spalte wird in diesem Modus nicht gesetzt.

Hinweis: Die Textobjekte werden ihrer Versalhöhe nach sortiert aufgelistet.

B) Grafikobjekte

Der *Alles*-Modus

In diesem Fenster werden alle im Job vorhandenen Grafikobjekte aufgelistet. Zwei Modi stehen dem Anwender hier zur Verfügung:

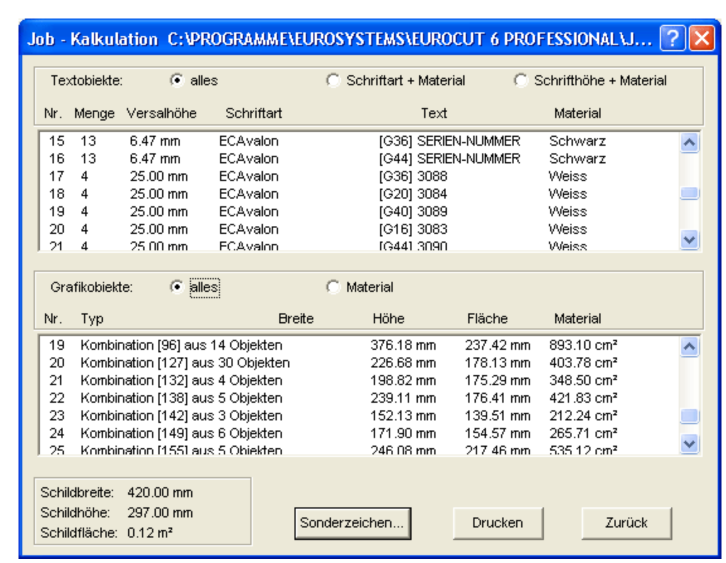


Abb. 6.20-4: Grafikobjekte im Alles-Modus

Sortierung der Liste:

1. Gruppen
2. Kombinationen
3. Einzelne Objekte

Der *Material*-Modus

In diesem Modus werden alle Grafikobjekte zusammengefasst die vom gleichen Typ sind und für die dasselbe Material verwendet werden soll.

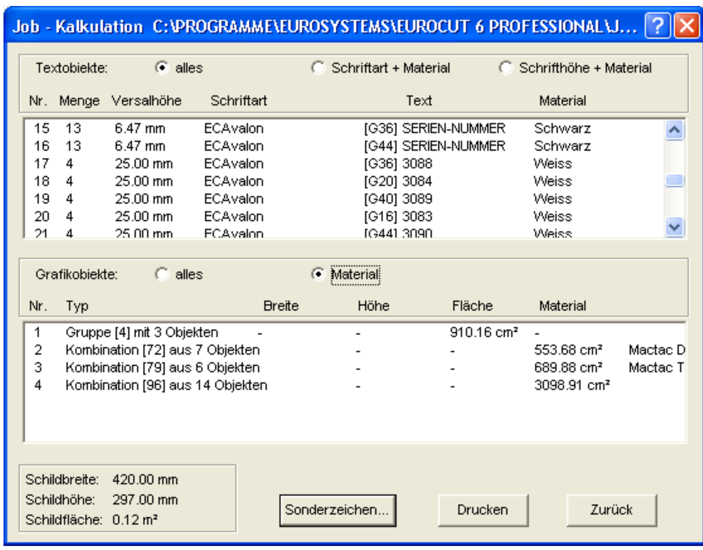


Abb. 6.20-5: Modus: Grafikobjekte Material

Hinweis: Links unten im Job-Kalkulations-Dialog wird die Schildhöhe, die Schildbreite und die daraus resultierende Arbeitsfläche eingeblendet.

Sonderzeichen

Das Aktivieren der ***Sonderzeichen***-Schaltfläche öffnet den Dialog zur Eingabe von Zeichen, die nicht in die Berechnung mit einbezogen werden sollen.

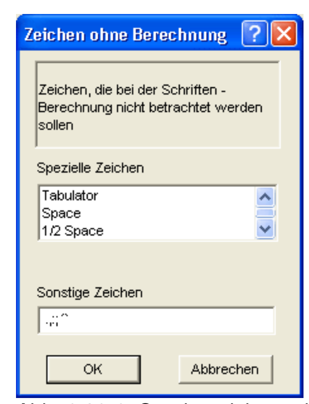


Abb. 6.20-6: Sonderzeichen, ohne Berücksichtigung

In dem ***Sonstige Zeichen*** -Eingabefeld fügen Sie die Zeichen über die Tastatur hinzu, die nicht in die Kalkulation mit einbezogen werden sollen.

6.21 Die *Job-Info*

Die Job-Info kann auf drei Arten geöffnet werden:

1. Über das ***Bearbeiten***-Menü / Menüpunkt ***Job-Info…***
2. Automatisch beim Speichern eines neuen Jobs
3. Über gleichnamigen Menüpunkt im kontextsensitiven Menü (rechte Maustaste)

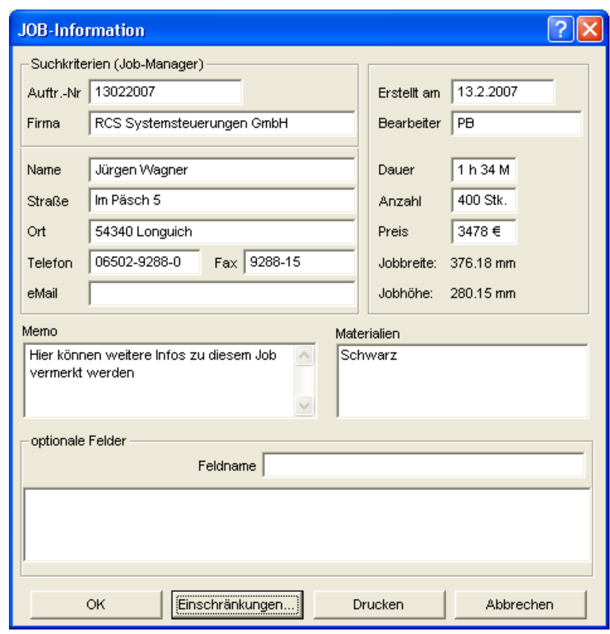


Abb. 6.21-1: Job-Info Hauptfenster

Mit der Job-Info haben Sie die Möglichkeit zu jedem Job zusätzliche Informationen abzuspeichern. Diese Informationen können Sie ausdrucken und zur Fakturierung oder als Arbeitsbegleitzettel einsetzen. Wird die Job-Info gedruckt, wird auch der komplette Pfad, in dem der Job abgelegt wurde, mit ausgedruckt.

Neben Informationen wie z. B. **Auftrags-Nr.** und **Firmenadresse** gibt die Job-Info Aufschluss über das verwendete **Material**, **Dauer der Herstellung**, **Anzahl** der geschnittenen/gedruckten Jobs, sowie den dafür vorgesehenen oder berechneten **Preis**. Im ***Memo***-Feld können stichwortartig Bemerkungen abgelegt werden.

Im ***Einstellungen***-Menü/Menüpunkt ***Grundeinstellungen***/Menüpunkt ***Job-Info…*** kann die Job-Info um beliebig viele Felder erweitert werden.

*Hinweis: Die Informationen unter dem Feld Materialien werden nur dann automatisch eingefügt, wenn Sie im **Layereinstellungen**-Dialog den entsprechenden Farblayer mit diesen Informationen bestückt und die passende Paletten beim Entwurf ausgewählt haben. Weitergehende Informationen hierüber finden Sie hier:* ***siehe Kapitel 5.2: Die Layer-Toolbar***

Tipp: Den Wechsel zwischen den einzelnen Feldern nehmen Sie am schnellsten mit der TABULATOR-TASTE vor.



Abb. 6.21-2: Job-Restriktionen

Jedem Job können die folgenden Einschränkungen hinzugefügt werden:

Keine Ausgabe

Dieser Job kann nicht ausgegeben werden.

Kein Export

Dieser Job kann nicht exportiert und damit in ein anderes Format konvertiert werden.

Nicht drucken

Dieser Job kann nicht gedruckt werden.

Kein Speichern

Dieser Job kann nicht gespeichert werden.

Passwortschutz

Zusätzlich zu den oben beschriebenen Restriktionen kann zu jedem EuroCUT-Job ein Passwort vergeben werden. Damit ist der unerlaubte Zugang zu diesen Job-Daten nicht möglich.

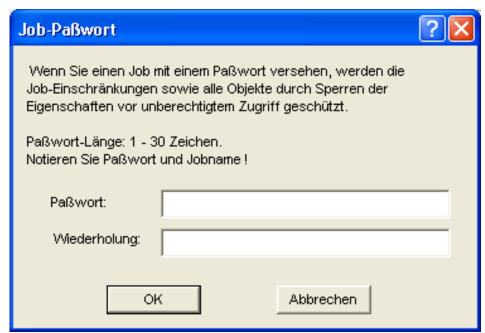


Abb. 6.21-3: Dialog zur Festlegung eines Job-Passwortes

6.22 Die *PhotoCUT*-Funktion

PhotoCUT erzeugt Vektoren aus Bitmaps. PhotoCUT berechnet aus Windows Bitmap-Dateien (*.BMP, *.PCX, *.TIF) Rasterstreifen oder Muster, die mit einem Schneideplotter werden können. Das Foto wird in logische Pixel aufgeteilt und der durchschnittliche Grauwert für jeden dieser logischen Pixel ermittelt. Es entsteht also ein Foto, das weniger Pixel hat als das Original. Aus diesem Bild werden dann horizontale oder vertikale Streifen, Kreise, Quadrate, ... erzeugt, deren Breite proportional zum Grauwert an der entsprechenden Stelle ist.

6.22.1 Der PhotoCUT-Dialog

Öffnen Sie den ***PhotoCut***-Dialog, indem Sie gleichnamigen Menüpunkt im ***Werkzeuge***-Menü auswählen.

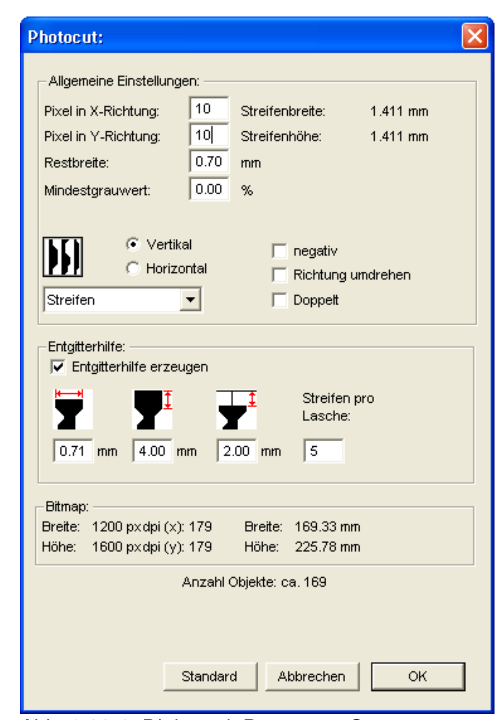


Abb. 6.22-1: Dialog mit Parameter-Setup

Allgemeine Einstellungen

Pixel in X-Richtung

Tragen Sie in diesem Feld die Anzahl der ***Pixel***, die ***in X-Richtung*** zu einem *logischen* Pixel zusammengefasst werden sollen, ein. Je kleiner der in diesem Feld eingetragene Wert ist, desto besser wird die Ausgabequalität des „Fotos“.

Pixel in Y-Richtung

Tragen Sie in diesem Feld die Anzahl der ***Pixel,*** die ***in Y-Richtung*** zu einem logischen Pixel zusammengefasst werden sollen, ein. Je kleiner der in diesem Feld eingetragene Wert ist, desto besser wird die Ausgabequalität des „Fotos“.

Restbreite

Dieser Wert bestimmt die ***Restbreite*** eines Streifens (nur bei Streifen) in mm der Zeilen- bzw. der Spaltengröße.

Kontrast (einstellbar über *Bitmap*-Menü, *Kontrast*)

Durch die Aufteilung der Bitmap in logische Pixel wird die Zeilen- bzw. die Spaltengröße festgelegt. Die Breite des Streifens ist abhängig vom eingestellten Grauwert und dem Kontrast. Die maximale Breite ist Zeilen- bzw. Spaltengröße minus dem Wert der Restbreite.

Entsprechend dem Kontrastwert wird aus dem Graustufenmittelwert die Breite des Streifens ermittelt. Der Kontrast ist das Verhältnis zwischen Weiß und Schwarz in %, d. h. bei 100% Kontrast wird 100% Schwarz auf die maximale und 100% Weiß auf die minimale Streifenbreite abgebildet. Wenn der Kontrast verringert wird, wird 100% Schwarz nur mit z. B. 50% der maximalen Streifenbreite berechnet.

Mindestgrauwert

Der ***Mindestgrauwert*** ist ein Grenzwert für den Grauwert. Zum Beispiel kann damit ein gleichmäßig grauer Bitmap Hintergrund entfernt werden.

Hinweis: Dieser Wert ist nur dann von Bedeutung, wenn eine Grafik dunkler als ihr Hintergrund ist.

Für alle Beispiele wird das folgende Foto als Vorlage dienen: (Standard-Pfad: C:\Programme\EUROSYSTEMS\EuroCUT\Bitmaps\photo.bmp)

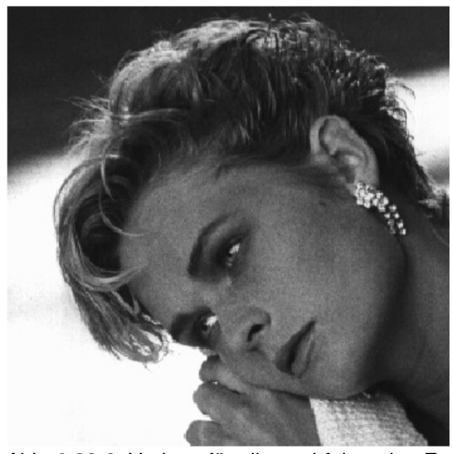


Abb. 6.22-2: Vorlage für alle nachfolgenden Ergebnisbeispiele

Negativ

Der Wertebereich der Graustufen wird umgedreht, d. h. aus 100% Schwarz wird 0% Weiß und umgekehrt.

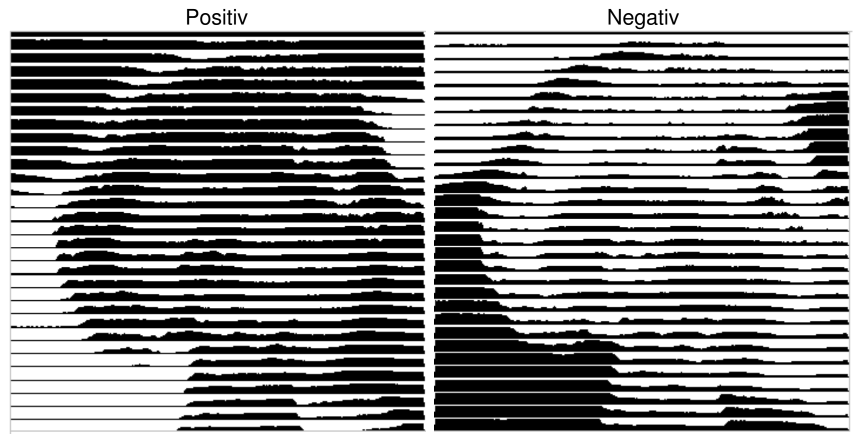


Abb. 6.22-3: Beispiel für die Umkehrung des Wertebereichs

Richtung umdrehen (nur bei Streifen)

Wird diese Option aktiviert, dann wird die Breite des Streifens nach unten ausgerichtet.

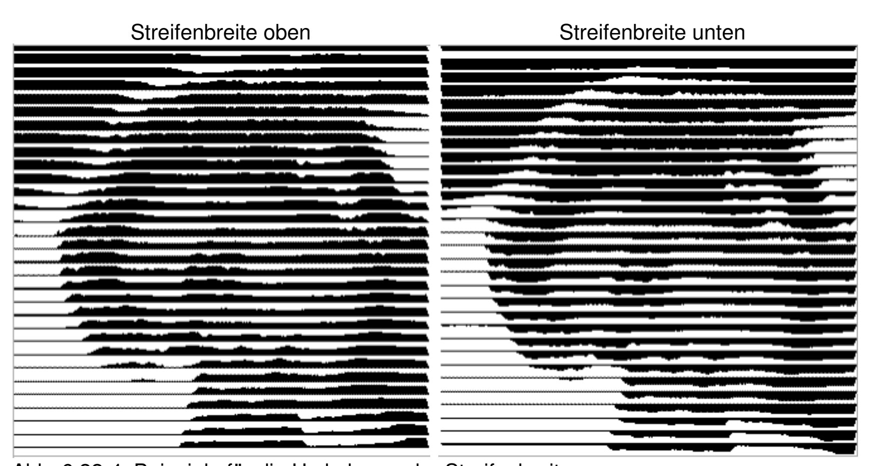


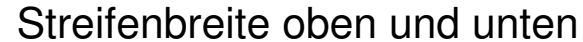
Abb. 6.22-4: Beispiele für die Umkehrung der Streifenbreite

Ausschnitt



Doppelt (Nur bei Streifen)

Wird diese Option aktiviert, dann wird die Breite des Streifens nach oben *und* unten erstellt.



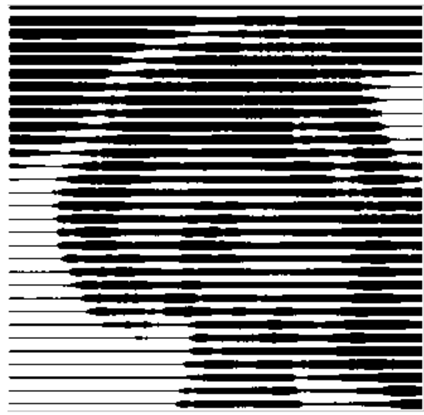


Abb. 6.22-5: Beispiel für „Doppelt"

Horizontal oder vertikal

Mit den Optionen ***Horizontal*** oder ***Vertikal*** wird die Laufrichtung der Streifen festgelegt.

Bitmap

In dem mit ***Bitmap*** überschriebenen Bereich werden die Dateidaten der Vorlage (des Fotos) angezeigt. Im oberen Bereich wird die ***Breite*** und die ***Höhe*** des Fotos in Pixel, sowie die ***Auflösung*** in dpi angezeigt. Darunter wird die Breite und Höhe des Bildes in Millimetern eingeblendet.

In Abhängigkeit der Funktionen im Bereich ***Allgemeine Einstellungen*** entstehen unterschiedliche Effekte.

Beispiel 1

Eingestellt wurden die folgenden Werte:

Pixel in X-Richtung = 1
Pixel in Y-Richtung = 10
Restbreite = 0
Kontrast = 80
Mindestgrauwert = 0
Richtung = horizontal
Negativ = nicht aktiv
Richtung umdrehen = nicht aktiv

Doppelt = nicht aktiv

Ergebnis

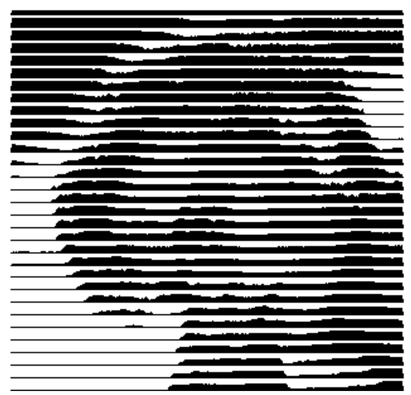


Abb. 6.22-6: Ergebnis aus den Werten von Bsp. 1

Beispiel 2

Eingestellt wurden die folgenden Werte:

Pixel in X-Richtung = 3
Pixel in Y-Richtung = 15
Restbreite = 5
Kontrast = 60
Mindestgrauwert = 0
Richtung = horizontal
Negativ = nicht aktiv
Richtung umdrehen = nicht aktiv
Doppelt = nicht aktiv

Ergebnis

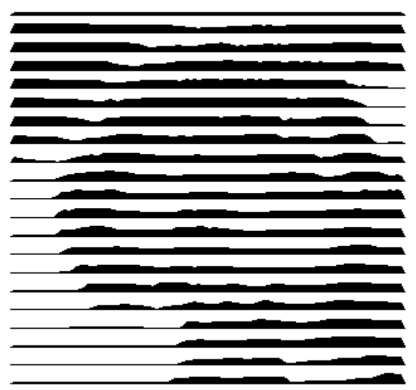


Abb. 6.22-7: Ergebnis aus den Werten von Bsp. 1

Anhand der 2 Beispiele ist zu erkennen, dass schon kleine Veränderungen der Werte zu großen Abweichungen beim Ergebnis führen.

Entgitterhilfe

Entgitterhilfe erzeugen

Die Streifen werden an den Enden automatisch aufgedickt, damit das Ergebnis schneller entgittert werden kann.

Streifen pro Laschen

In diesem Feld kann die Anzahl der Streifen, die eine Lasche enthalten soll, eingestellt werden.

Laschenbreite

In diesem Feld definieren Sie die Breite, die eine Lasche haben soll.

Zur Info wir unterhalb dieser Felder die ***voraussichtliche Objektanzahl*** eingeblendet. Dies ist wichtig, um im Vorfeld entscheiden zu können, ob der Zeitaufwand für das Entgittern in einem vernünftigen Verhältnis zum Aufwand steht.

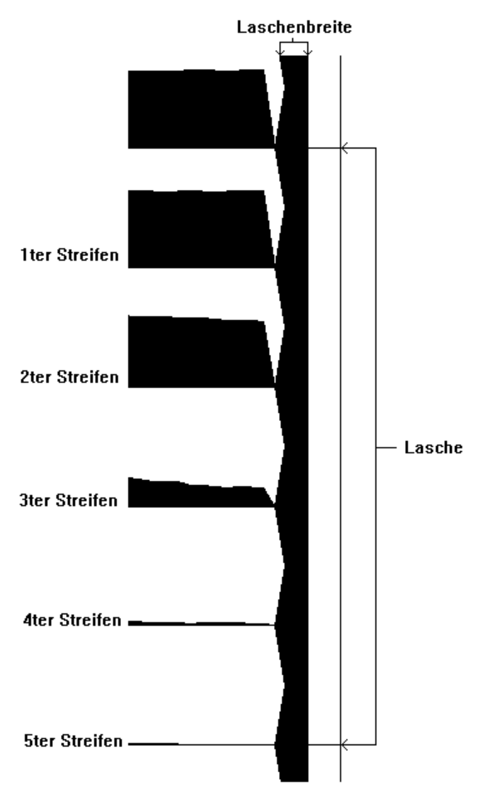


Abb. 6.22-8: Beispiel für Streifen pro Lasche, Laschenbreite und Streifen

Die verschiedenen Modi

In dem PhotoCut-Dialog können Sie zwischen folgenden ***Modi*** wählen: ***Streifen***, ***Rauten***, ***Kreise***, ***Vierecke***, ***Einzelne Rauten***, ***Einzelne Kreise***, ***Einzelne Rechtecke***.

Mit welchem Modus Sie das beste und attraktivste Ergebnis erzielen, ist stark abhängig von der verwendeten Vorlage. Kontrastreiche Vorlagen sind i. d. R. besser geeignet, um optisch interessante Ergebnisse zu ergeben.

Tipp: Die Bildschirmdarstellung zeigt nur selten eine Darstellung, die eine sichere Beurteilung des Ergebnisses ermöglicht. Drucken Sie deshalb das Ergebnis auf Ihrem Drucker aus. Jetzt können Sie das Ergebnis des Vorganges relativ genau beurteilen und laufen nicht Gefahr teurer Material zu verschwenden!

7 Add Ons

7.1 Der *PhraseWriter*

Der PhraseWriter ist ein Programm, das Textbausteine - auch unabhängig von EuroCUT erzeugt und verwaltet. Diese Textbausteine können in aktiven Anwendungen, Programmen eingefügt werden.

7.1.1 Wie werden Textbausteine angelegt?

Schritt 1: In dem linken Kategoriebereich das Kontextmenü mit der rechten Maustaste aktivieren und mit dem ***Neu***-Befehl einen „Neuen Eintrag" erzeugen und einen Namen für den neuen Textbaustein vergeben.

Schritt 1a: Wird der Schritt 1 wiederholt, bevor im Textbaustein-Editierbereich ein Text eingegeben wurde, wird ein Ordner, eine so genannte **Kategorie,** in der Baumstruktur angelegt!

Schritt 2: Einen Text im Textbaustein-Editierbereich per Tastatur eingeben oder einen Text aus der Windows Zwischenablage einfügen.

Schritt 3: Mit dem ***Datei, Speichern unter-***Menüeintrag einen Namen für die XML-Datei vergeben.

7.1.1.1 Kategorieauswahl in minimiertem Zustand:

Die Auswahl erfolgt über das Kontextmenü (re. Maustaste) in der Windows Infoleiste.

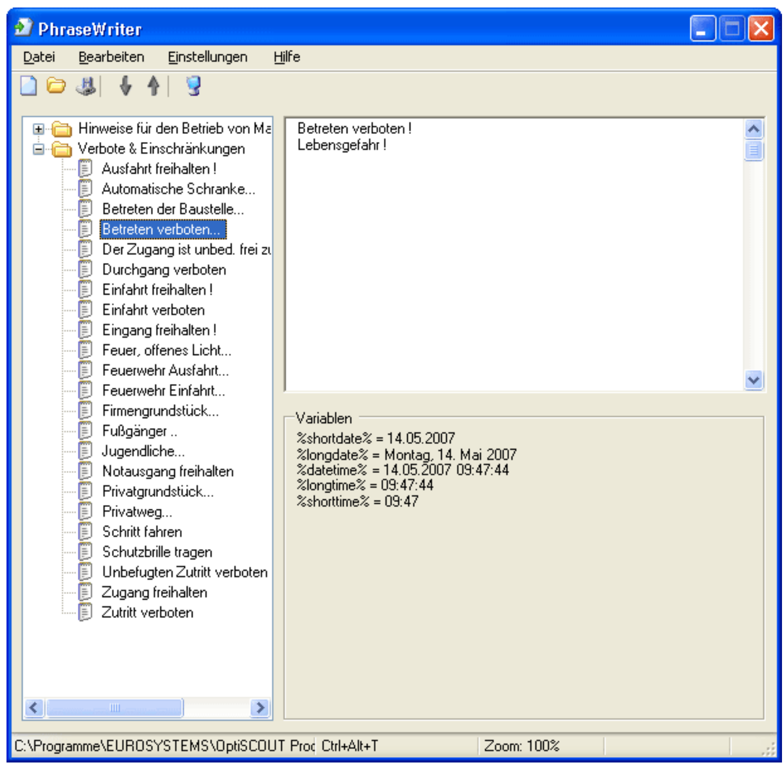


Abb. 7.1-1: Hauptdialog mit Baumstruktur der Kategorien, Textbaustein-Einträge (links), Textbaustein-Editierbereich und Variablenliste (rechts)

7.1.2 Das Icon in der Windows-Infoleiste


Abb. 7.1-2: Icon in der Windows-Infoleiste

Das obenstehende Icon ist das zentrale Steuerungselement, wenn der Hauptdialog des PhraseWriters minimiert wurde. Ein Doppelklick auf das Icon reaktiviert den Hauptdialog und blendet das Fenster im Vordergrund sichtbar ein. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf der Icon aktiviert das Kontextmenü in der Infoleiste.

7.1.3 Das Kontextmenü in der Infoleiste

Über der Option **Eintrag hinzufügen** werden alle Kategorien (Ordner) mit Textbausteinen eingeblendet.



Abb. 7.1-3: Kontextmenü des Icon in der Infoleiste (re. Maustaste)

7.1.3.1 Eintrag hinzufügen

Diese Option erzeugt eine neue Kategorie mit Textbausteinen.

Kategorien

Diese Option listet alle verfügbaren Textbaustein-Dateien (*.xml) auf.

Einstellungen

Diese Option öffnet den Hauptdialog und setzt den Cursor in das rechte Eingabefenster - fertig zum Eingeben eines neuen Textbausteines.

Beenden

Diese Option beendet das Programm.

7.1.4 Das Einstellungen-Fenster

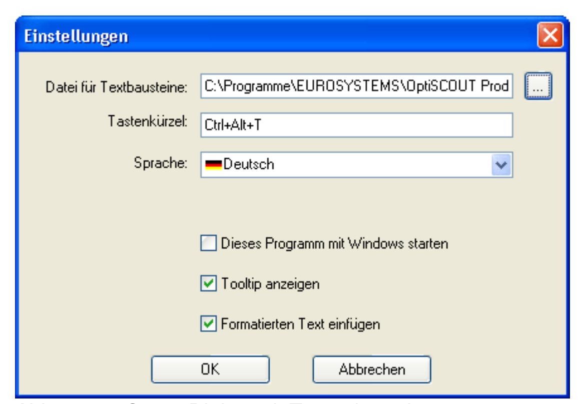


Abb. 7.1-4: Setup-Dialog mit Tastenkürzel

Datei für Textbausteine

Mittels der …-Schaltfläche kann der Pfad einer Textbaustein-Datei (*.xml) eingestellt werden.

Tastenkürzel

Über die Tastatur kann ein Tastenkürzel für den PhraseWriter definiert werden.

Sprache

Diese Option erlaubt den Wechsel der Sprache, falls Übersetzungen für den PhraseWriter verfügbar sind.

Dieses Programm mit Windows starten

Ist diese Option aktiviert, dann wird bei jedem Neustart von Windows der PhraseWriter automatisch gestartet. Das Icon befindet sich - unten rechts -in der Infoleiste des Windows Desktops

Tooltip anzeigen

Ist diese Option aktiviert, dann wird beim bewegen des Mauscursors über Schaltflächen, ein erläuternder Infotext angezeigt.

Formatierten Text einfügen

Ist diese Option aktiviert, dann werden auch formatierte Texte aus der Windows Zwischenablage eingefügt.


Abb. 7.1-5: Werkzeugleiste

Die Reihenfolge der Schaltflächen von Links nach Rechts: *Neu, Öffnen, Speichern, Nach oben schieben, Nach unten schieben, Einstellungen*

7.1.4.1 Das Kontextmenü links

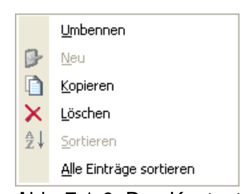


Abb. 7.1-6: Das Kontextmenü der Kategorie und Textbaustein-Einträge

Umbenennen

Diese Option erlaubt das Umbenennen von Kategorien oder Textbaustein-Einträgen.

Neu

Diese Option legt einen neuen Textbaustein-Eintrag an. Eine unmittelbare Wiederholung dieses Befehls legt einen Ordner, eine Kategorie im Baum an.

Kopieren

Diese Option legt eine gleichnamige Kopie einer Kategorie oder eines Textbaustein-Eintrages an.

Löschen

Diese Option löscht eine Kategorie oder einen selektierten Textbaustein-Eintrag.

Achtung: Beim Löschen erfolgt keine direkte Sicherheitsabfrage. Erst beim Verlassen wird gefragt, ob die gemachten Änderungen gespeichert werden sollen. Wird diese Frage mit „Ja" beantwortet, dann ist die Löschung nicht mehr rückgängig zu machen.

Sortieren

Dieser Befehl sortiert alle Einträge einer selektierten Kategorie aufsteigend, von A bis Z.

Alle Einträge sortieren

Dieser Befehl sortiert alle Einträge aller Kategorien aufsteigend, von A bis Z.

7.1.4.2 Das Kontextmenü rechts

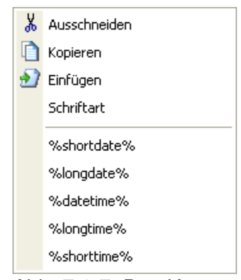


Abb. 7.1-7: Das Kontextmenü im Textbaustein-Editierbereich

Ausschneiden

Dieser Befehl schneidet einen markierten Textteil aus und legt ihn in der Windows Zwischenablage ab.

Kopieren

Dieser Befehl kopiert einen markierten Textteil und legt ihn in der Windows Zwischenablage ab.

Einfügen

Dieser Befehl fügt einen Textteil, aus der Windows Zwischenablage, in den Editierbereich ein.

Schriftart

Dieser Befehl öffnet den Schriftarten-Dialog und ändert die Schriftart eines markierten Textes.

Variablenliste

Die Auswahl der Variablen erfolgt per Mausklick. Nach dem Klick werden sie in das Textbaustein-Eingabefeld eingefügt.

Variablen

Unter diesem Bereich werden alle Variablen gelistet, die zur Verfügung stehen. Rechts neben dem Variablennamen ist ein Beispiel mit der entsprechenden Formatierung eingeblendet.

7.1.5 Referenzteil PhraseWriter

7.1.5.1 Das *Datei*-Menü

7.1.5.1.1 Der *Neu*-Befehl

Mit dem ***Neu***-Befehl wird eine neue XML-Datei erzeugt. **STRG+N**

7.1.5.1.2 Der *Öffnen*-Befehl

Mit dem ***Öffnen***-Befehl wird eine XML-Datei geladen. **STRG+O**

7.1.5.1.3 Der *Importieren*-Befehl

Mit dem ***Importieren***-Befehl wird eine XML-Datei in eine bereits geladene Datei importiert. **STRG+I**

7.1.5.1.4 Der *Speichern*-Befehl

Mit dem ***Speichern***-Befehl wird eine XML-Datei auf einem Datenträger gespeichert. **STRG+S**

7.1.5.1.5 Der *Speichern unter*-Befehl

Mit dem ***Speichern unter***-Befehl wird eine XML-Datei unter einem neuen Namen gespeichert.

7.1.5.1.6 Der *Beenden*-Befehl

Mit dem ***Beenden***-Befehl wird der PhraseWriter beendet.



ALT+F4

7.1.5.2 Das *Bearbeiten*-Menü

7.1.5.2.1 Der *Umbenennen*-Befehl

Mit dem ***Umbenennen***-Befehl können Textbaustein-Kategorien und Textbausteine umbenannt werden.

7.1.5.2.2 Der *Neu*-Befehl

Mit dem ***Neu***-Befehl erzeugt man einen neuen Eintag in einer Textbaustein-Kategorie.

7.1.5.2.3 Der *Kopieren*-Befehl

Mit dem ***Kopieren***-Befehl wird ein neuer Eintrag gleichen Namens in der aktivierten Textbaustein-Kategorie erzeugt.

7.1.5.2.4 Der *Löschen*-Befehl

Mit dem ***Löschen***-Befehl löscht man einen Eintrag in einer Textbaustein-Kategorie.

7.1.5.2.5 Der *Sortieren*-Befehl

Mit dem ***Sortieren***-Befehl sortiert man die Einträge in einer Textbaustein-Kategorie aufsteigend von A bis Z.

7.1.5.2.6 Der *Alle Einträge sortieren*-Befehl

Mit dem ***Alle Einträge sortieren***-Befehl sortiert man alle Einträge aller Textbaustein-Kategorien aufsteigend von A bis Z.

7.1.5.3 Das *Einstellungen*-Menü

7.1.5.3.1 Der *Grundeinstellungen*-Befehl

Mit dem ***Grundeinstellungen***-Befehl wird der Dialog zum Einstellen von PhraseWriter-Parametern geöffnet.

Ausführlich siehe Kapitel 7.1.1: Wie werden Textbausteine angelegt?

7.1.5.3.2 Der *Standardschriftart*-Befehl

Der ***Standardschriftart***-Befehl öffnet einen Dialog, in dem die Anzeigeschriftart für den PhraseWriter festgelegt werden kann.

7.1.5.3.3 Der *Fensterliste*-Befehl

Der ***Fensterliste***-Befehl öffnet einen Dialog, in dem alle aktuell geöffneten Programmfenster gelistet werden. Alle selektierten Fenster werden vom PhraseWriter *ignoriert*.

7.1.5.4 Das *Hilfe*-Menü

7.1.5.4.1 Der *Hilfe*-Befehl

Mit dem ***Hilfe***-Befehl wird die PhraseWriter Hilfe geladen.

F1

7.1.5.4.2 Der *Über…*-Befehl

Mit dem ***Über***-Befehl öffnet eine Fenster, in dem der Versionsstand angezeigt und sich ein Link auf die EUROSYSTEMS-Website befindet.

7.2 Job-Manager

Der Job-Manager ist ein mächtiges Werkzeug zur Dateiverwaltung. Schnell wissen, wo sich welche Datei befindet und welcher Job zu welchem Kunden gehört ist mit dem Job-Manager kein Problem!

7.2.1 Einleitung

Die wichtigsten Funktionen des Job-Managers sind über das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste oder über Tastenkürzel abrufbar. Dies garantiert ein schnelles und komfortables Arbeiten.

Der Job-Manager erlaubt die Suche nach Dateien in ausgewählten Verzeichnissen und mit editierbaren Abfragemasken. Wird ein neuer Job erstellt oder ein vorhandener Job bearbeitet und in den vorher eingestellten Suchpfaden abgespeichert, zeigt der Job-Manager diesen Job nach dem nächsten Start an. Der Job-Manager kann Backups der Bilddaten erzeugen, welche zur Archivierung auf CD-ROM oder DVD gebrannt werden können. Bei einem Backup wird automatisch eine vollständige Version des Job-Managers mit abgelegt, so dass die Bilddaten auf jedem beliebigen Rechner oder Netzwerk benutzt werden können.

7.2.2 Der Job-Manager Desktop mit Arbeitsfläche

Nach dem Starten des Job-Managers erscheint der Desktop mit Arbeitsfläche, wie folgt:

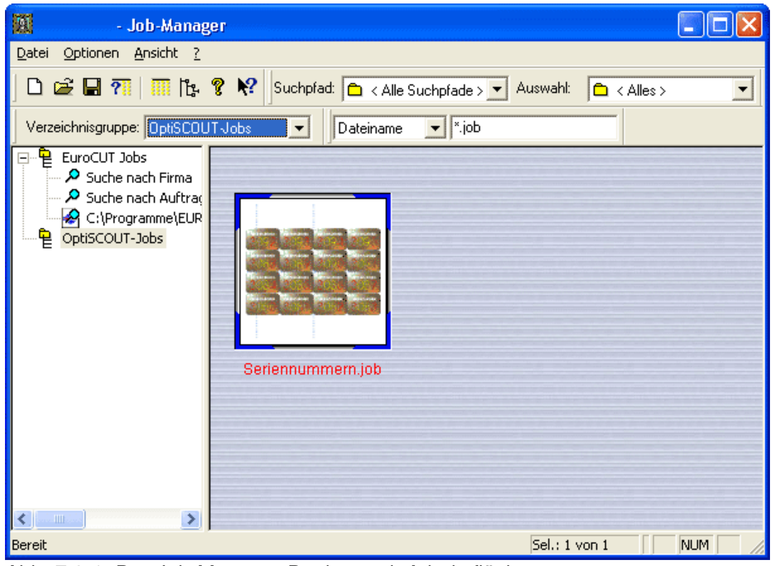


Abb. 7.2-1: Der Job-Manager Desktop mit Arbeitsfläche

Die ***Job-Manager***-Symbolleiste, welche in Abb. 7.2-2 dargestellt wird, kann über das ***Ansicht***-Menü und den ***Symbolleiste***-Menüpunkt ein- oder ausgeschaltet werden.
Im vorderen Teil der Leiste befinden sich die wichtigsten Funktionen zur Dateibearbeitung. Dahinter kann der ***Dateien suchen***-Dialog geöffnet, die Baumansicht und die -struktur ein- und ausgeschaltet werden. ***Info-über…*** öffnet einen Dialog, in welchem die Job-Manager-Version, die Anzahl der Bilder, sowie der benötigte Speicherplatz angezeigt werden. Das Betätigen der letzten Schaltfläche öffnet die Job-Manager-Hilfe.

Hinweis: Sollen mehr Vorschaubilder im Vorschaufenster angezeigt werden, kann die Baumansicht ausgeschaltet werden oder mit der „-”-TASTE (Minus auf dem Nummernblock) können die Vorschaubilder verkleinert werden bzw. mit der „ ”-Taste vergrößert dargestellt werden.

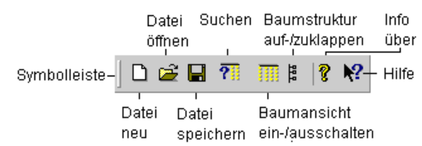


Abb. 7.2-2: Job-Manager-Toolbar

Im ***Verzeichnisgruppen***-Fenster werden alle vorhandenen Verzeichnisgruppen mit ihren Suchpfaden angezeigt. Beim ersten Start des Job-Managers steht in diesem Auswahlfeld nur die Verzeichnisgruppe EuroCUT Jobs. Ein- oder ausgeblendet wird das Auswahlfenster über den Menüpunkt ***Verzeichnisgruppen*** im ***Ansicht***-Menü.

Hinweis: Die wichtigsten Menüpunkte sind auch über das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste (in der Baumansicht) abrufbar.

Daneben befindet sich ein weiteres Auswahlfeld

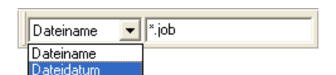


Abb. 7.2-3: Auswahlfeld Sprung

Hier stehen zwei Möglichkeiten zur Auswahl.

1. Wird ***Dateiname*** ausgewählt und in dem Eingabefeld rechts daneben zum Beispiel der Buchstabe a eingegeben, springt die Job-Manager Markierung zum ersten Job, der mit einem a beginnt.
2. Wird ***Dateidatum*** ausgewählt und in dem Eingabefeld rechts daneben zum Beispiel der 4. Januar 2007 als Startdatum gewählt, springt die Job-Manager Markierung zum ersten Job, der an diesem Datum erstellt worden ist.

Ein- oder ausgeblendet wird dieses Auswahlfenster über das ***Ansicht***-Menü und hier den ***Suchmaske***-Menüpunkt.

Im linken Bereich unterhalb der Verzeichnisgruppenanzeige befindet sich das Verzeichnisgruppenfenster. Hier werden alle Verzeichnisgruppen, deren Suchpfade, sowie

alle Suchen angezeigt.

Rechts daneben befindet sich das Job-Manager Vorschaufenster, in welchem die gefundenen Vorschaubilder der Dateien, der ausgewählten Verzeichnisgruppen oder Suchpfade, angezeigt werden.

Die Job-Manager ***Suchmaske***.

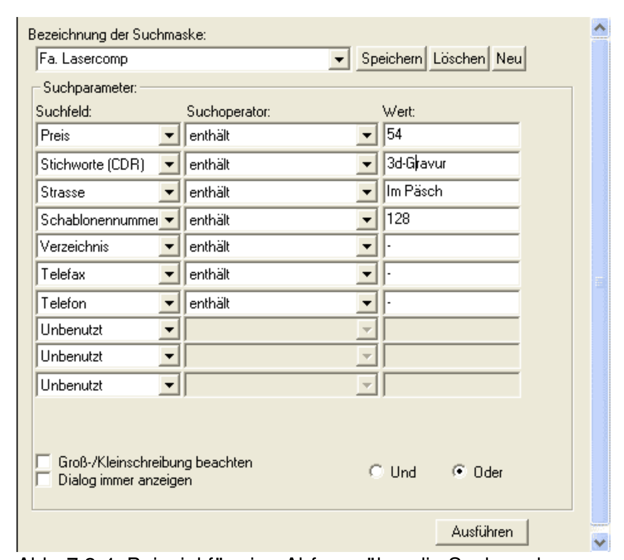


Abb. 7.2-4: Beispiel für eine Abfrage über die Suchmaske

Hier können eigene Suchmasken definiert und editiert werden.

*Hinweis: Beim ersten Start des Job-Managers wird die Suchmaske nicht angezeigt. Ein- oder ausgeblendet wird diese Suchmaske über das **Ansicht-**Menü und hier den Menüpunkt **Suchmaskenansicht**.*

Zwei Suchmasken stehen dem Anwender nach dem ersten Start des Job-Managers zur Verfügung.

Suchmaske 1: Suche nach ***Firma***
Suchmaske 2: Suche nach ***Auftrags-Nr.***

Firma und ***Auftrags-Nr.*** sind Felder aus der EuroCUT **Job-Info**. siehe Kapitel 6.21: Die *Job-Info*

Die ***Suchpfadanzeige*** zeigt alle vorhandenen, sowie alle neu angelegten Suchpfade an.

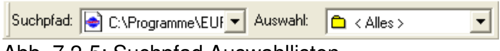


Abb. 7.2-5: Suchpfad Auswahllisten

In dem Feld ***Auswahl*** kann eingestellt werden mit welcher Abfrageoption der ausgewählte Suchpfad durchsucht werden soll.

Ein- oder ausgeblendet wird die ***Pfadauswahl*** über das ***Ansicht***-Menü und hier den Menüpunkt ***Pfadauswahl***.

Einzelne oder mehrere Vorschaubilder markieren

Ein Vorschaubild wird markiert, indem der Mauscursor auf das entsprechende Vorschaubild positioniert und die linke Maustaste gedrückt wird. **Das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste im Job-Manager-Vorschaufenster**

Mehrere Jobs können auf zwei Arten markiert werden

1. Mehrere Jobs einzeln markieren

Halten Sie die STRG-Taste gedrückt und markieren Sie die entsprechenden Vorschaubilder nacheinander mit der linken Maustaste

2. Mehrere aufeinanderfolgende Jobs markieren

Halten Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt und markieren Sie das erste und das letzte Vorschaubild der Vorschaubilder welche ausgewählt werden sollen.

Auffinden eines bestimmten Vorschaubildes im Job-Manager-Fenster

Bei einer Vielzahl von Vorschaubildern ist es oft schwierig schnell ein bestimmtes Vorschaubild zu finden.

Im Vorschaufenster stehen Ihnen hierzu zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

1. Betätigen der Tasten a-z:

Wird zum Beispiel die Taste „a” betätigt, so wird automatisch das erste Vorschaubild, dessen Dateiname mit einem „a” beginnt, angezeigt.

2. Intelligente Scroll-Leiste

Positionieren Sie den Mauscursor auf der Scroll-Schaltfläche und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Scroll-Schaltfläche nach oben oder unten, wird der Jobname des gerade aktiven Jobs angezeigt.

Haben Sie den gesuchten Job gefunden, lassen Sie die Maustaste wieder los. Im Vorschaufenster wird jetzt der so ausgewählte Job, als erster in der linken oberen Ecke des Vorschaufensters, angezeigt.

7.2.3 Das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste im Job-Manager-Vorschaufenster

Hinweis: Der Mauscursor befindet sich auf dem blauen Hintergrund!

Das Kontextmenü ermöglicht den schnellen Zugriff auf die verschiedenen Funktionen im Vorschaufenster. Das Kontextmenü des Vorschaufensters öffnen Sie, in dem Sie den Mauscursor im farbig unterlegten Bereich des Vorschaufensters positionieren und dann die rechte Maustaste betätigen.

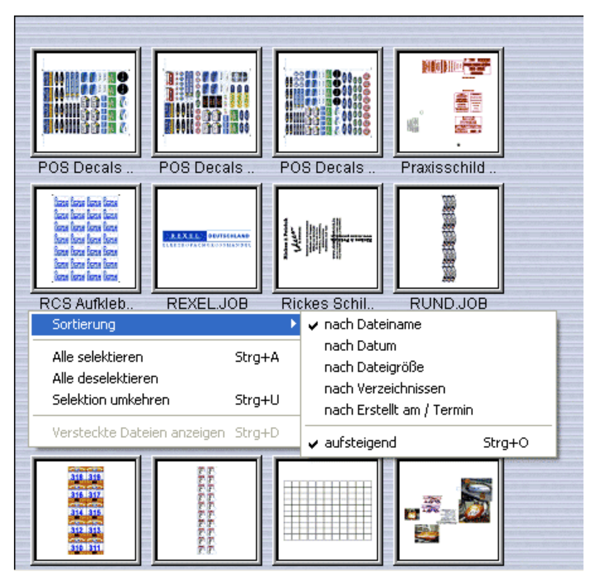


Abb. 7.2-6: Kontextmenü der rechten Maustaste aktiviert auf dem blauen Hintergrund

Sortierung

Im ***Sortierung***-Menü stehen die folgenden Funktionen zur

Auswahl:

Nach Dateiname

Aktivieren Sie den Menüpunkt ***nach Dateiname***, so werden alle Vorschaubilder nach ihrem Dateinamen sortiert.
Die Datei deren Name mit einem „**A**" beginnt steht an der ersten Stelle oder wenn *keine* Datei mit „**A**" beginnt, dann der nächste Buchstabe des Alphabetes.

Beispiel: In einem Verzeichnis liegen vier Dateien, welche nach ihrem Dateinamen sortiert werden sollen.

meyer.job, müller.job, wagner.job, weller.job

Da kein Dateiname mit „**A**” beginnt wird der nächste des Alphabetes angezeigt, in unserem Fall Meyer, dann würde Müller folgen Wagner und Weller würden den Schluss bilden.

Nach Datum

Aktivieren Sie den Menüpunkt ***nach Datum***, dann werden alle Vorschaubilder nach ihrem Erstellungsdatum oder, wenn sie verändert wurden, nach dem Datum der letzten Änderung sortiert.

Nach Dateigröße

Aktivieren Sie den Menüpunkt ***nach Dateigröße***, dann werden alle Vorschaubilder nach ihrer Dateigröße sortiert.

Nach Verzeichnissen

Aktivieren Sie den Menüpunkt ***nach Verzeichnissen***, so werden alle Vorschaubilder nach der Reihenfolge sortiert, wie sie in den Verzeichnissen des ausgewählten Suchpfades gefunden werden.

Beispiel: Die in folgendem Suchpfad liegenden Dateien sollen nach der Verzeichnis-Reihenfolge durchsucht werden.

Z:\eins\zwei\drei\…

In obigem Beispiel würden zuerst die Vorschaubilder der Dateien angezeigt werden, welche sich im Verzeichnis *eins* befinden würden, dann die aus *zwei*, usw.

Aufsteigend kann auf alle oben aufgeführten Menüpunkte angewendet werden. Wird zum Beispiel *nach Dateigröße* als Sortierung ausgewählt und ***aufsteigend*** aktiviert, so werden alle Vorschaubilder der in diesem Suchpfad liegenden Jobs beginnend beim Kleinsten angezeigt.

Alle selektieren

Wird dieser Menüpunkt ausgewählt, so werden alle Dateien, welche sich in der ausgewählten Verzeichnisgruppe befinden selektiert.

Alle deselektieren

Wird dieser Menüpunkt ausgewählt, so werden alle Dateien, welche vorher selektiert waren deselektiert.

Selektion umkehren

Wird dieser Menüpunkt ausgewählt, so werden alle Dateien, welche vorher selektiert waren, deselektiert oder umgekehrt.

Versteckte Dateien anzeigen

Dieser Menüpunkt ist nur dann aktiv, wenn in einer Verzeichnisgruppe, nach Dateien gesucht wurde, welche das Suchkriterium nicht erfüllt haben und nicht angezeigt werden.

Beispiel: Eine Verzeichnisgruppe enthält 30 Dateien. Zehn dieser Dateien beginnen mit dem Buchstaben „**A**". Die restlichen 20 Dateien beginnen mit irgendwelchen anderen Buchstaben. Nun wird eine Suche definiert, die nach allen Dateien sucht, deren Dateiname mit einem „**A**" beginnt. Als *Ergebnis* dieser Suche werden die 10 Dateien angezeigt, deren Dateiname mit einem **„A**" beginnt. Die restlichen 20 Dateien werden *nicht* im Vorschaufenster angezeigt.

Wird der Menüpunkt ***Versteckte Dateien*** anzeigen ausgewählt, so werden alle Dateien angezeigt, die in dieser Verzeichnisgruppe liegen.

7.2.4 Das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste im Job-Manager-Vorschaufenster

*Hinweis: Der Mauscursor befindet sich **auf** einem Vorschaubild!*

Dieses Kontextmenü ermöglicht den schnellen Zugriff auf die verschiedenen Funktionen der Dateiverarbeitung. Dieses Kontextmenü öffnen Sie, in dem Sie den Mauscursor auf einem Vorschaubild positionieren und dann die rechte Maustaste betätigen.

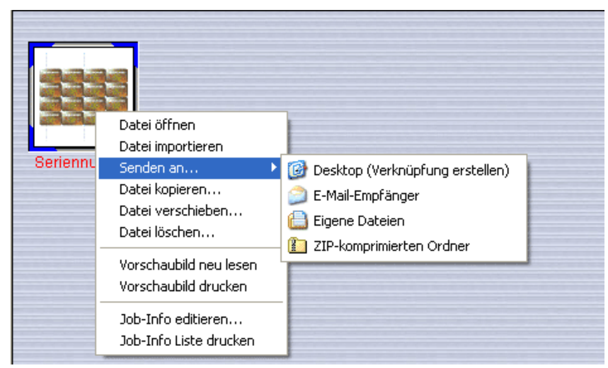


Abb. 7.2-7: Kontextmenüs mit markierter Dateivorschau

Datei öffnen

Öffnet die Datei mit der für das Dateiformat registrierten Anwendung.

Datei importieren

Importiert die Datei mit der für das Dateiformat registrierten Anwendung.

Senden an…

Desktop (Verknüpfung erstellen)

Erstellt eine Verknüpfung auf dem Windows Desktop mit der ausgewählten Datei.

EMail-Empfänger

Startet das Standard eMail-Programm (falls vorhanden) und bereitet eine eMail mit der Datei als Anhang vor.

Eigene Dateien

Kopiert die ausgewählte Datei in den Windows Ordner „Eigene Dateien"

ZIP-komprimierten Ordner

Hinweis: Wird nur angezeigt, wenn z. B. WinZIP installiert ist.

*Das **Senden an**-Menü ist beliebig erweiterbar und könnte auch einen Hotfolder als Ziel haben!*

Datei kopieren…

Kopiert die ausgewählte(n) Datei(en) in das gewünschte Verzeichnis.

Datei verschieben…

Verschiebt die ausgewählte(n) Datei(en) in das gewünschte Verzeichnis.

Datei löschen…

Löscht die ausgewählte(n) Datei(en) und legt diese im Papierkorb ab.

Hinweis: Werden die Dateien aus dem Papierkorb gelöscht, so können sie nicht wieder hergestellt werden.

Vorschaubild neu lesen

Die Vorschaubilder werden neu gelesen.

Vorschaubild drucken

Vorschaubilder werden gedruckt

Menübefehle <u>nur</u> für EuroCUT-Jobs:

Jobinfo editieren und ***Jobinfo drucken***

7.2.5 Referenzteil Job-Manager

7.2.5.1 Das JM *Datei*-Menü

7.2.5.1.1 Der Neu…-Befehl

Mit dem ***Neu…***-Befehl öffnen Sie eine neue Job-Manager Ansicht. Der Job-Manager Desktop und die Arbeitsfläche werden mit den Standardeinstellungen geöffnet.

Hinweis: Suchpfade, -masken und Einstellungen müssen neu definiert werden.

7.2.5.1.2 Der Öffnen…-Befehl

Mit diesem Befehl werden Dateien, die im Job-Manager Format (*.jmn) auf Ihrer Festplatte oder auf einem mobilen Datenträger abgespeichert wurden, auf die Job-Manager Arbeitsfläche geladen.

7.2.5.1.3 Der Speichern-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie den aktuellen Job ab. Ist der entsprechende Job schon einmal abgespeichert worden, so wird der angegebene Dateiname und das Verzeichnis beibehalten und es wird kein Dialog zur Zielverzeichnisauswahl geöffnet, sondern der Job wird direkt in das vorherige Verzeichnis geschrieben.

Hinweis: Die alte Version des Jobs wird überschrieben, so dass diese Datei nicht wieder hergestellt werden kann.

Beim ersten Speichern eines Jobs wird immer ein Dialog zur Zielverzeichnisauswahl geöffnet. Hier kann das gewünschte ***Zielverzeichnis*** in dem der Job gespeichert werden soll, sowie der ***Dateiname*** des Jobs angegeben werden.

7.2.5.1.4 Der Speichern unter…-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie eine neue Datei unter einem von Ihnen gewählten Dateinamen in ein von Ihnen gewünschtes Zielverzeichnis. Dieser Befehl dient auch zur Änderung des Dateinamens und / oder eines Verzeichnisses bereits bestehender Dateien.

Tipp: Wollen Sie zum Beispiel einen Job, der aus Teilen eines bereits bestehenden Jobs aufgebaut ist, abspeichern, ohne dass Ihnen die alte Fassung verloren geht. Dann wählen Sie den Befehl ***Speichern unter...*** *und Sie können die neue Datei unter einem anderen Namen in ein neues Verzeichnis abspeichern.*

Hinweis: Der ***Speichern unter…****-Befehl ist auch dann zu wählen, wenn Sie die aktuelle Datei auf einen mobilen Datenträger speichern wollen.*

7.2.5.1.5 Der Festplatten durchsuchen...-Befehl

Der ***Festplatten durchsuchen…***-Befehl öffnet den Job-Manager ***Dateien Suchen***-Dialog. Dieser Dialog ermöglicht das Auffinden aller auf Ihrem PC oder im Netzwerk befindlichen

Grafik-, Text- oder auch sonstiger Dateien. Gesucht werden kann standardmäßig nach den unter ***Suchen nach:*** stehenden Formaten.

*Hinweis: Soll nach weiteren Formaten gesucht werden, so können diese im **Optionen**-Menü und hier im Menüpunkt **Dateiformate** in den Job-Manager eingetragen werden.*

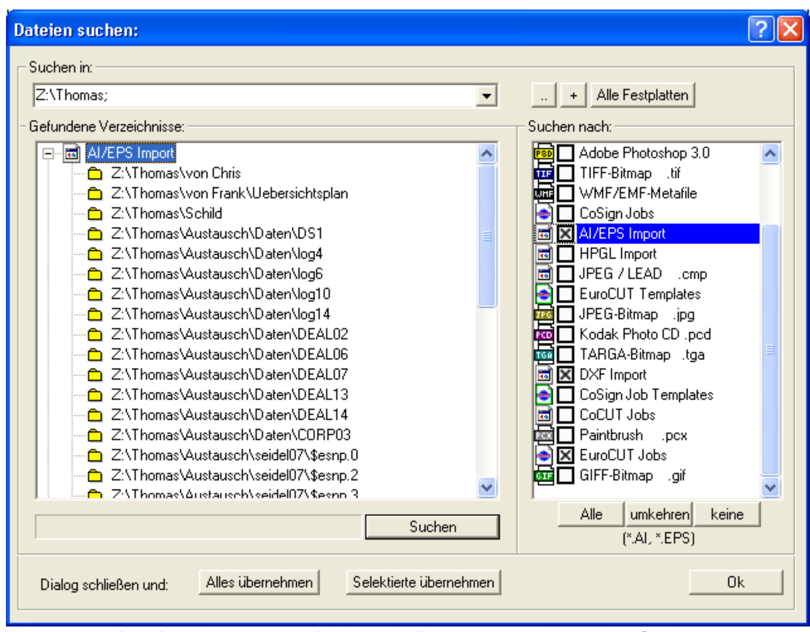


Abb. 7.2-8: Der Dateien suchen-Dialog mit Formatauswahl (rechte Spalte)

Im oberen Bereich des Dialoges befindet sich die mit ***Suchen in*** überschriebene Eingabezeile. Hier können Sie das gewünschte Verzeichnis, die Festplatte oder das Netzlaufwerk auswählen, welches durchsucht werden soll.

Das Betätigen der ***Alle Festplatten***-Schaltfläche trägt automatisch alle lokalen Festplatten Ihres Systems in die Eingabezeile ein.

Das Auswahl-Fenster, welches mit ***Suchen nach*** überschrieben ist, dient zur Auswahl bestimmter Datei-Formate. Voreingetragen sind hier alle Formate, die der Job-Manager nach einer Neuinstallation standardmäßig zur Verfügung stellt. Werden neue Dateiformate im Job-Manager angelegt, so werden auch diese hier angezeigt und können ausgewählt werden.
Ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf ein bestimmtes Format aktiviert dieses. Wird nochmals ein Doppelklick mit der linken Maustaste darauf ausgeführt, so wird das zuvor aktivierte Format deaktiviert.

Die **drei Schaltflächen unterhalb des Fensters** dienen zur schnelleren Auswahl oder Deaktivierung von Dateiformaten.

So können mir der ***Alle***-Schaltfläche alle vorhandenen Formate in die Suche einbezogen werden.

Die ***keine***-Schaltfläche deaktiviert alle zuvor markierten Formate und die ***umkehren***-Schaltfläche kehrt die Auswahl um.

Die Suche wird gestartet, in dem die ***Suchen***-Schaltfläche betätigt wird.

Gefundene Verzeichnisse

In dem mit ***Gefundene Verzeichnisse*** überschrieben Feld werden nach der Suche alle gefundenen Pfade angezeigt.

Die gefundenen Dateien werden nach Formaten sortiert angezeigt, d. h. alle gefundenen TIFF-Dateien, mit ihrem zugehörigen Pfaden, werden unter **TIFF-Bitmap .tif** abgelegt. Alle gefundenen JPEG-Dateien, mit ihrem zugehörigen Pfad, werden unter **AI/EPS Import** abgelegt. Wird jetzt ein Klick mit der linken Maustaste auf das „ ” (PLUS)-Zeichen vor **AI/EPS Import** durchgeführt, dann werden alle Verzeichnisse angezeigt, in denen AI- oder EPS-Dateien gefunden wurden.

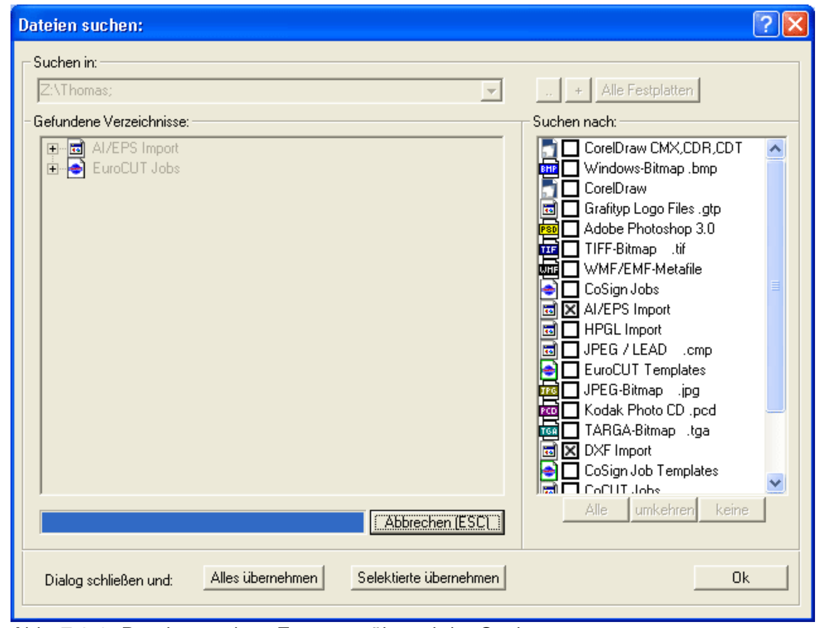


Abb. 7.2-9: Dateien suchen-Fenster während der Suche

In obiger wird der ***Dateien suchen…***-Dialog während einer Suche gezeigt. Die ***Suchen***-Schaltfäche wird während einer Suche durch die ***Abbrechen (ESC)***-Schaltfläche ersetzt. Links neben der Schaltfläche befindet sich die Statusanzeige der Suche.

Hinweis: Wird die Suche abgebrochen, so werden nur die Verzeichnisgruppen und Pfade angezeigt, welche bis zur Unterbrechung der Suche gefunden wurden.

In der Abbildung sieht man in dem mit ***Gefundene Verzeichnisse*** überschriebenen Ausschnitt, dass nach erfolgreicher Suche, zwei Gruppen angezeigt werden. Gruppen erkennt man an dem „ ” (PLUS)-Zeichen vor dem Gruppennamen.

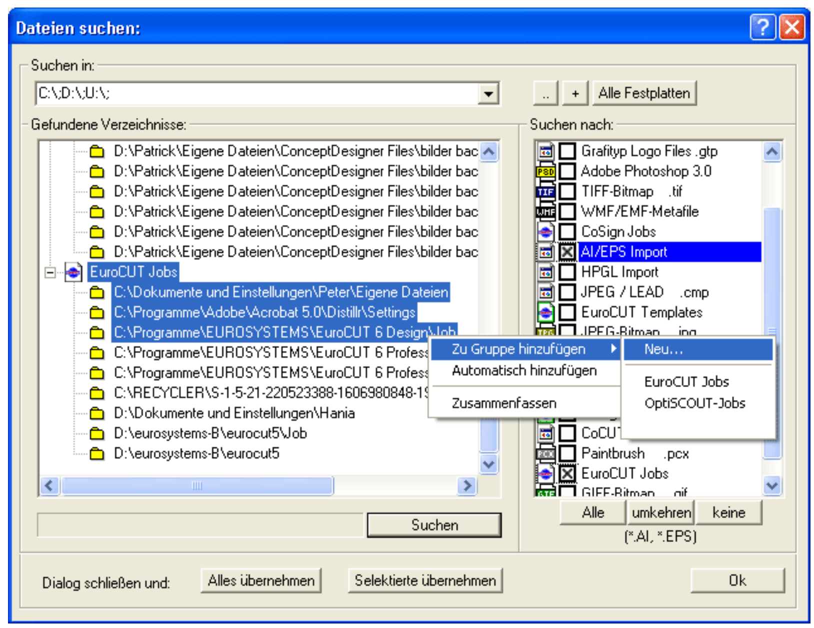


Abb. 7.2-10: Gruppendialog bei der Datei-Suche

Mehrere Verzeichnisse *einzeln* markieren Sie in diesem Dialog, indem Sie die gewünschten Verzeichnisse, bei gedrückt gehaltener STRG-Taste, mit einem Klick der linken Maustaste auswählen.

Mehrere Verzeichnisse *untereinander* markieren Sie, indem Sie den Mauscursor auf das erste Verzeichnis der zu markierenden bewegen und einmal die linke Maustaste drücken. Dann drücken Sie die UMSCHALT-Taste und halten diese gedrückt. Markieren Sie nun mit der linken Maustaste das letzte Verzeichnis und die ganze Gruppe ist markiert.

Wird nun die rechte Maustaste gedrückt, so wird das so genannte kontextsensitive Menü geöffnet.

Wird der erste Menüpunkt *zu Gruppe hinzufügen* ausgewählt, wird ein weiteres Popup Menü geöffnet und die markierten Verzeichnisse können zu einer bestehende Gruppe hinzugefügt oder in eine neue Gruppe gespeichert werden. Bereits bestehende Gruppen werden im unteren Teil dieses Popupmenüs angezeigt, hier z. B. EuroCUT Jobs.



Abb. 7.2-11: Namensvergabe für Verzeichnisgruppen

Einen neuen Namen für eine Gruppe vergeben Sie, in dem Sie den gewünschten Namen einfach in das Eingabefeld schreiben und den Dialog mit OK bestätigen.
Die Verzeichnisse werden dann unter diesem Namen in das Fenster der Verzeichnisgruppen des Job-Managers übernommen werden.

Automatisch hinzufügen

Wird der ***Automatisch hinzufügen***-Menüpunkt ausgewählt, so wird vollautomatisch eine neue Verzeichnisgruppe hinzugefügt, die dasselbe Verzeichnis enthält, z. B. wird ein Verzeichnis oder mehrere aus der Gruppe AI/EPS Import markiert und es wird ***Automatisch hinzufügen*** ausgewählt, dann wird eine neue Verzeichnisgruppe namens AI/EPS Import angelegt und die ausgewählten Verzeichnisse in diese Verzeichnisgruppe geschrieben.

Hinweis: Der Menüpunkt Zusammenfassen ist nur dann aktiv, wenn mindestens zwei Verzeichnisse ausgewählt sind. Es können nur Verzeichnisse zusammengefasst werden, die in derselben Gruppe liegen.

Die Anwendung dieses Menüpunktes ist dann besonders sinnvoll, wenn mehrere Verzeichnisse dieselbe Struktur haben.

Hinweis: Alle zusammengefassten Verzeichnisse werden als nur ein Verzeichnis betrachtet, d. h. wenn später im Hauptfenster des Job-Managers, z. B. Suchabfragen für das Verzeichnis erstellt werden, dann gelten diese für alle in zusammengefassten Verzeichnisse. Die zusammengefassten Verzeichnisse können nicht mehr einzeln behandelt werden.

Alles übernehmen

Wird die ***Alles übernehmen***-Schaltfläche betätigt, so werden alle gefundenen Verzeichnisse in das Job-Manager Fenster übernommen.

Selektierte übernehmen

Wird die ***Selektierte übernehmen***-Schaltfläche betätigt, so werden alle markierten Verzeichnisse in das Job-Manager-Fenster übernommen.

7.2.5.1.6 Druckereinrichtung

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird der ***Druckeinrichtung***-Dialog geöffnet. Hier erhalten Sie eine Auflistung aller Drucker, welche auf Ihrem System installiert sind. Wählen Sie hier den von Ihnen gewünschten Drucker aus. Um weitere Einstellungen für die Druckausgabe vorzunehmen aktivieren Sie die ***Eigenschaften***-Schaltfläche.

Hinweis: Der Druck-Dialog, der durch Betätigen die Einrichten-Schaltfläche geöffnet wird, ist abhängig vom geladenen Druckertreiber.

7.2.5.1.7 Beenden

Wird dieser Menüpunkt ausgewählt, so wird der Job-Manager geschlossen und die letzten Änderungen werden gespeichert.

7.2.5.2 Das JM *Optionen*-Menü

7.2.5.2.1 Verzeichnisgruppe hinzufügen

Wird dieser Menüpunkt aktiviert wird der folgende Dialog geöffnet:



Abb. 7.2-12: Dialog zur Namensvergabe einer neuen Gruppe

In die mit ***Bezeichnung für die Verzeichnisgruppe*** überschriebene Befehlszeile tragen Sie den Namen für die neue Verzeichnisgruppe ein und übernehmen die Eingabe mit OK. Das Betätigen der ***Abbrechen***-Schaltfläche verwirft die Eingabe, ohne eine neue Verzeichnisgruppe anzulegen.

Hinweis: Dieser Menüpunkt steht Ihnen auch im Kontextmenü der rechten Maustaste zur Verfügung.

7.2.5.2.2 Suchpfad hinzufügen

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, wird der ***Suchpfad hinzufügen***-Dialog geöffnet.

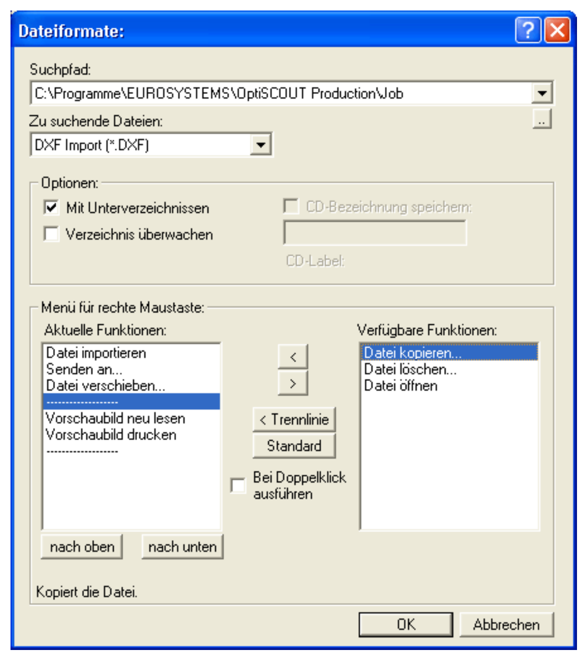


Abb. 7.2-13: Dialog zum Hinzufügen neuer Suchpfade

Im oberen Teil des Dialoges wird der Suchpfad eingetragen. Rechts daneben befindet sich ein Dreieck dessen Spitze nach unten zeigt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dieses Dreieck, dann werden alle bestehenden Suchpfade angezeigt.

Zu suchende Dateien

Unter „***Zu suchende Dateien***“: wählen Sie das Format aus, nach welchem das zuvor eingestellte Verzeichnis durchsucht werden soll.

In dem mit ***Optionen*** überschriebenen Bereich können die folgenden Einstellungen durchgeführt werden:

Wird ***mit Unterverzeichnissen*** aktiviert, dann werden alle Unterverzeichnisse des zuvor eingestellten Verzeichnisses mit durchsucht.

*Hinweis: Die **Verzeichnis überwachen**-Funktion ist hier nicht aktiv, weil nur einzelne Verzeichnisse überwacht werden können.*

Verzeichnis überwachen

Wird die Funktion ***Verzeichnis überwachen*** ausgewählt, dann wird das entsprechende Verzeichnis überwacht, d. h. wenn eine neue Datei in diesem Verzeichnis gespeichert wird, erkennt der Job-Manager dies automatisch und zeigt die neue Datei mit an.

*Hinweis: Die Funktionen **CD-Bezeichnung speichern** und **CD-Label** sind nur dann aktiv, wenn Dateien von einer CD gesucht werden.*

Im unteren Bereich des Dialoges kann das kontextsensitive Menü der rechten Maustaste mit verschiedenen Funktionen belegt werden.

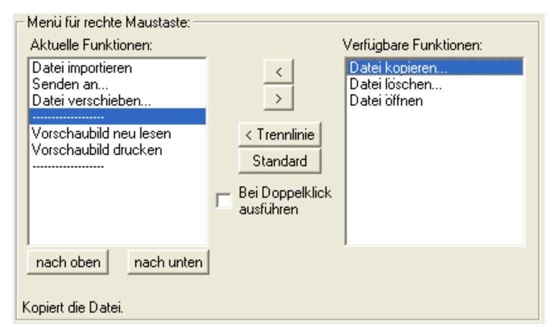


Abb. 7.2-14: Ausschnitt aus dem Dateiformat-Dialog

Unter ***aktuelle Funktionen*** werden die Funktionen aufgelistet, die im Kontextmenü zur Verfügung stehen. Jeder Suchpfad kann mit seinem eigenen Kontextmenü versehen werden.

Beispiel: Ein Suchpfad enthält nur Dateien, welche per eMail verschickt werden sollen. Hier würden als Kontextmenü zwei Funktionen reichen. Als erste Funktion würde man ***Öffnen*** wählen, um die zu verschickende Datei noch einmal zu prüfen. Als zweite Funktion würde man sich für ***Senden an…*** entscheiden. Die restlichen Funktionen werden hier nicht benötigt.

Die Schaltfläche mit der Pfeilspitze nach links *verschiebt* Funktionen zu den „Aktuellen Funktionen". ***Aktuelle Funktionen*** sind die Funktionen, die später im Kontextmenü zur Verfügung stehen

Die Schaltfläche mit der Pfeilspitze nach links verschiebt Funktionen auf die Seite der „Verfügbaren Funktionen". ***Verfügbare Funktionen*** sind Funktionen, die später nicht im Kontextmenü zur Verfügung stehen.

Die ***Trennlinie***-Schaltfläche dient zum Einfügen von Trennlinien zwischen einzelnen Funktionen, wodurch eine übersichtlichere Gestaltung des Kontextmenüs erreicht werden kann.

Wurde das Standard Kontextmenü geändert, d. h. verschiedene Funktionen herausgenommen, so kann der Originalzustand des Kontextmenüs durch Betätigen der ***Standard***-Schaltfläche wieder hergestellt werden.

Wird die Option ***Bei Doppelklick ausführen*** aktiviert, so wird die Funktion des Kontextmenüs nur bei einem Doppelklick der rechten Maustaste ausgeführt.

Mit der Schaltflächen ***nach oben*** oder ***nach unten*** können Menüpunkte oder Trennlinien an beliebige Positionen verschoben werden.

7.2.5.2.3 Dateiformate

Über den ***Dateiformate…***-Menüpunkt können neue Formate in die Liste Dateiformate des Job-Managers aufgenommen und wieder gelöscht werden.

*Hinweis: Neu hinzugefügte Formate werden im Vorschaufenster **ohne** Vorschau, nur mit ihrem Dateinamen, angezeigt.*

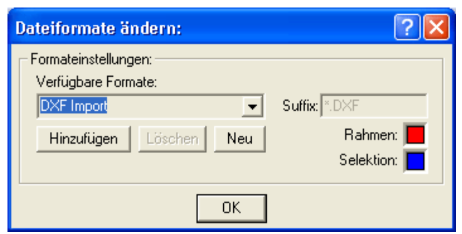


Abb. 7.2-15: Hinzufügen oder Löschen von Dateiformaten

Im linken Bereich des Dialoges werden bestehenden Formate angezeigt und neue Formate eingetragen. Rechts daneben wird die Endung, das Suffix, des jeweiligen Formates angezeigt. Darunter kann die Rahmenfarbe der Vorschaubilder, sowie die Selektionsfarbe per Doppelklick in das Farbfeld festgelegt werden.

Hinweis: Nur neu definierte Formate können auch wieder gelöscht werden.

7.2.5.2.4 Font einstellen...

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird der folgende Dialog geöffnet:

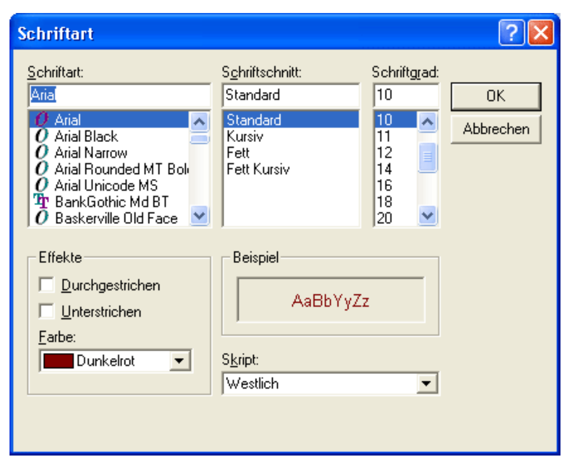


Abb. 7.2-16: Schriftauswahl für das Vorschaufenster

Im oberen Teil des Dialoges können die ***Schriftart***, der ***Schriftschnitt*** und der ***Schriftgrad*** der Bildunterschriften der Vorschaubilder im Vorschaufenster eingestellt werden.

Im unteren Teil des Dialoges können zusätzlich weitere Einstellungen durchgeführt werden. So kann die Bildunterschrift ***durchgestrichen*** oder ***unterstrichen*** dargestellt oder die Schrift***farbe*** frei gewählt werden. Dies alles dient der besseren optischen Erkennung bzw. Unterscheidung der Vorschaubilder.

Unter Skript kann ausgewählt werden, welche Darstellung der Unterschrift bevorzugt wird. So würde zum Beispiel ein Engländer westlich wählen und ein Araber arabisch.

7.2.5.2.5 Sprache einstellen…

Hier kann ausgewählt werden in welcher Sprache die Menüs und Dialoge des Job-Managers erscheinen sollen. Klicken Sie einfach auf den Pfeil, der nach unten zeigt und wählen Sie die gewünschte Sprache aus.

Hinweis: Eine Auswahl ist nur dann möglich, wenn mehr als eine Programmsprache zur Verfügung steht.

7.2.5.2.6 Backup erzeugen...

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird der Backup-Dialog geöffnet:

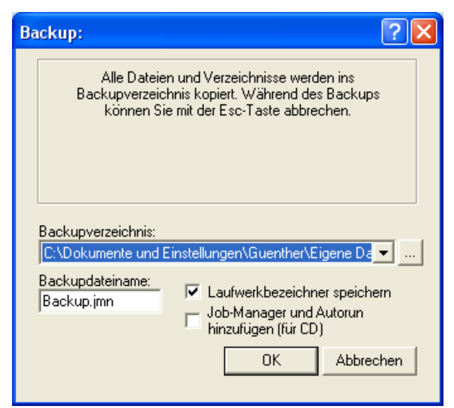


Abb. 7.2-17: Parameter Setup im Backup-Dialog

Wählen Sie in dem mit ***Backupverzeichnis*** überschriebenen Eingabefeld das Verzeichnis oder den Datenträger aus, in das die Daten gesichert werden sollen.

Darunter wird im Feld ***Backupdateiname*** der Dateiname des Backups eingetragen.

*Hinweis: Backup-Dateien haben immer die Endung *.jmn.*

Rechts daneben kann ausgewählt werden, ob die Laufwerksbezeichner (z. B.: C:) mit gespeichert werden sollen oder nicht.

Hinweis: Standardmäßig ist diese Option abgeschaltet. Aktiviert werden sollte diese Option nur dann, wenn zwei Pfade mit den selben Suchverzeichnissen, aber unterschiedlichen Laufwerksbezeichnern vorhanden sind, damit diese vom Backup-Modul unterschieden werden können.

Wird die Option ***Job-Manager und Autorun hinzufügen (für CD)*** aufbereiten aktiviert, dann werden die Daten und der Job-Manager selbst auf mit auf den Datenträger kopiert.

Hinweis: Der Backup kann jederzeit mit der ESC-Taste unterbrochen werden.

7.2.5.2.7 Alle Gruppen löschen

Mit dieser Funktion werden alle Verzeichnisgruppen gelöscht.

7.2.5.2.8 Vorschaucache löschen

Die Vorschaubilder, die der Job-Manager erzeugt werden in einem Zwischenspeicher (Cache) gespeichert, damit schneller auf sie zugegriffen werden kann.

Wann sollte der Vorschaucache gelöscht werden?

Der ***Vorschaucache*** sollte dann gelöscht werden, wenn eine *.jmn-Datei gelöscht wurde. Die Suchpfade und Verzeichnisse der Vorschaubilder existieren nicht mehr, die Bildinformationen stehen noch im Cache, werden jedoch nicht mehr benötigt.

Hinweis: Wird der Vorschaucache gelöscht, so müssen die Vorschaubilder der einzelnen Suchpfade im Vorschaufenster wieder neu eingelesen werden, was je nach Anzahl der Vorschaubilder einige Zeit in Anspruch nehmen kann.

7.2.5.3 Das JM *Ansicht*-Menü

Im Job-Manager ***Ansicht-***Menü kann das Erscheinungsbild des Job-Managers angepasst werden. So können hier die ***Symbolleiste***, die ***Statusleiste***, die ***Pfadauswahl***, die ***Verzeichnisgruppen***, die ***Suchmaske*** und die ***Suchmaskenansicht***, an- oder abgeschaltet werden.

Wird der Menüpunkt ***Job-Manager im Vordergrund*** aktiviert, so bleibt der Job-Manager immer im Vordergrund. Diese Funktion eignet sich besonders gut für die Zusammenarbeit mit EuroCUT.

Das Job-Manager-Fenster kann dann im Teilbildmodus so positioniert werden, dass die Arbeitsfläche von EuroCUT dem Anwender im vollen Umfang zur Verfügung steht, aber auch der Job-Manager zu sehen ist.

Vorteil: Zu bearbeitende Jobs können schnell gefunden, geöffnet oder in EuroCUT gezogen werden.

7.2.5.4 Das JM *?*-Menü

Ein Klick auf das ***?-***Menü öffnet den ***Info über Job-Manager***-Dialog. Hier wird der Versionsstand Ihrer Job-Manager Version angezeigt, sowie die Anzahl der gespeicherten Dateien und der hierfür erforderliche Speicherplatz.

7.2.5.5 Tastenbelegung Job-Manager

Taste	**Funktion**
Rechte Maustaste (Mauscursor steht auf Vorschaubild)	Kontextsensitives Menü der Vorschaubilder
Rechte Maustaste (Mauscursor steht im Vorschaufenster)	Kontextsensitives Menü des Vorschaufensters
UMSCHALT	
EINGABE-Taste	Laden in EuroCUT
Linke Maustaste	Jobs markieren von - bis
STRG	

N	Datei Neu
O	Datei Öffnen
S	Datei speichern
F	Festplatten durchsuchen
Linke Maustaste	Bilder einzeln markieren

7.2.6 Übersicht Tastenkürzel Job-Manager

Menüs

Taste	**+ (Num-Lock)**	**- (Num-Lock)**	**Entf**	**re. Maustaste**	**ESC**	**Bild hoch**	**Bild runter**
Funktion	Vorschaubild vergrößern	Vorschaubild verkleinern	Job(s) löschen	Kontextmenü aktivieren	Suche abbrechen	vorherige Seite	nächste Seite
Taste	**F5**	**A-Z**					
Funktion	Suchpfade aktualisieren	Sprung zum ersten Job, der mit dem Buchstabe beginnt					
Taste	**Eingabe**	**li. Maustaste**					
Umschalt	Laden in EuroCUT	Jobs markieren von - bis					
Taste	**B**	**F**	**H**	**I**	**J**	**K**	**L**
STRG	Vorschaubilder drucken	Schriftattribute einstellen	Job(s) nicht anzeigen	Job-Info aufrufen	Standardpfade durchsuchen	Job(s) kopieren	Listendruck
Taste	**M**	**O**	**Q**	**R**	**U**	**V**	**li. Maustaste**
STRG	Job(s) verschieben	Job-Manager Einstellungen	Job-Manager beenden	Jobs in Standard-pfaden anzeigen	Job(s) wieder anzeigen	Fenster im Vordergrund	Jobs einzeln markieren

Hinweis:

ENTF	entspricht	DEL
STRG	entspricht	CTRL
UMSCHALT	entspricht	SHIFT
Bild hoch	entspricht	PgUp
Bild runter	entspricht	PgDn

7.3 Font-Manager Adobe Type1-Fonts

Installation von Adobe Type 1 Schriften

Hinweis: Um eine Adobe-Schrift für EuroCUT zu installieren, sind immer die folgenden Dateiformate erforderlich: 1. die Font Postscript-Datei binär (*.pfb) 2. die Font Metric-Datei (*.pfm oder *.afm)

Starten des Schriftenverwalters für Type 1-Schriften

Der Font-Manager kann auf zwei Arten gestartet werden:

1. Über den ***Text***-Menüpunkt, Menüeintrag ***Fontverwaltung,*** Unteroption ***Font-Manager für Adobe Schriften.***

oder

2. Über das **a-**Symbol des EuroCUT-Font-Managers im Info-Bereich der Windows-Taskleiste aktivieren Sie das ***Font-Manager***-Menü.



Abb. 7.3-1: Das a-Icon im Info-Bereich der Windows-Taskleiste

Wählen Sie in diesem Menü den Menüpunkt ***Font-Manager für Adobe-Schriften***, dann wird der folgende Dialog geöffnet:

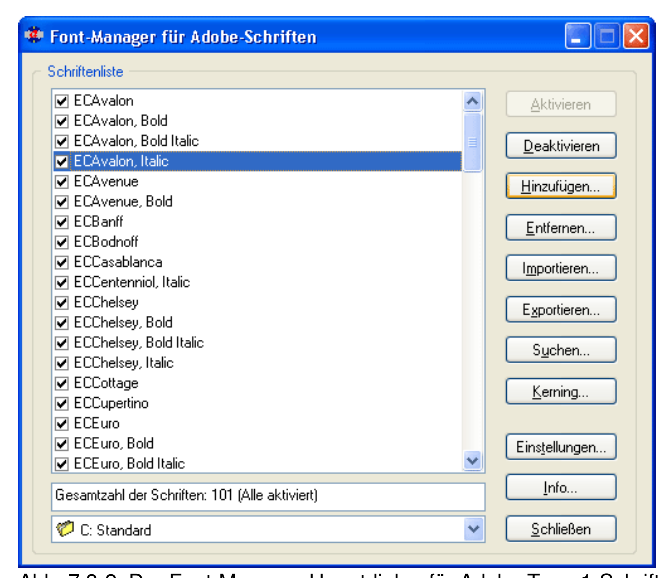


Abb. 7.3-2: Der Font-Manager Hauptdialog für Adobe Type 1-Schriften

In dem mit ***Schriftenliste*** überschriebenen Bereich werden alle Schriften, die sich in der Datenbank „Standard“ befinden angezeigt. *Aktive* Schriften werden mit einem Häkchen vor der Schrift versehen, *deaktivierte* Schriften haben kein Häkchen.

*Tipp: Ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf eine Schrift öffnet ein Vorschaufenster, in welchem ein Schriftmuster angezeigt wird. Die rechte Maustaste öffnet ein Kontextmenü, welches u. a. Zugriff auf die Font-**Eigenschaften** zulässt.*

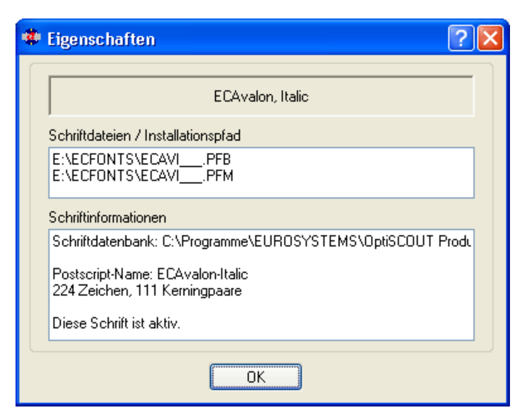


Abb. 7.3-3: Anzeige der Font-Eigenschaften

Unterhalb der Schriftenliste wird die Gesamtanzahl der Schriften, sowie die Anzahl der aktivierten und deaktivierten Schriften, angezeigt.

Schriften aktivieren

Sie aktivieren eine Schrift, in dem Sie einen Mausklick mit der linken Maustaste auf das Feld vor dieser Schrift ausführen. Sie aktivieren mehrere Schriften nacheinander, in dem Sie die STRG-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren. Sie aktivieren Sie mehrere Schriften hintereinander, in dem Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren.

Schriften deaktivieren

Sie deaktivieren eine Schrift, in dem Sie einen Mausklick mit der linken Maustaste auf das Feld vor dieser Schrift ausführen. Sie deaktivieren mehrere Schriften nacheinander, in dem Sie die STRG-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren. Sie deaktivieren mehrere Schriften hintereinander, in dem Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren.

Hinweis: Eine deaktivierte Schrift wird im aktuellen Schriftbestand nicht mehr aufgeführt. Schriften, die augenblicklich im Job benutzt werden, können nicht deaktiviert werden. Deaktivierte Schriften, die beispielsweise nach einem Job-Ladevorgang benötigt werden, werden automatisch aktiviert.

Schriften hinzufügen

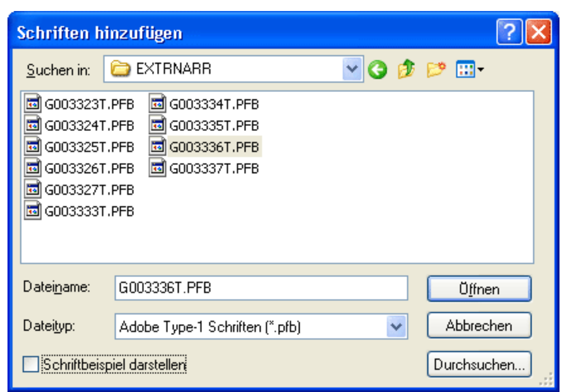


Abb. 7.3-4: Hinzufügen-Dialog Type 1-Schriften

Beim Hinzufügen von Schriften muss die Font Postscript-Datei angegeben werden, die in einem Dateiauswahldialog gewählt werden kann. Im diesem Dialog können auch mehrere Einträge markiert werden.

Schriftbeispiel darstellen

Durch Aktivieren des Markierungsfeldes ***Schriftbeispiel darstellen*** kann die Schrift vor der Installation begutachtet werden.

Das Betätigen der ***Durchsuchen***-Schaltfläche öffnet ein weiteres Dialogfenster. Hier werden alle PFB-Schriftdateien ab dem aktuellen Verzeichnis (einschl. zugehöriger Unterverzeichnisse) durchsucht und mit ihren Schriftnamen in der Liste dargestellt. Wird dieser Dialog mit „OK" bestätigt, dann werden alle angekreuzten Schriften installiert.

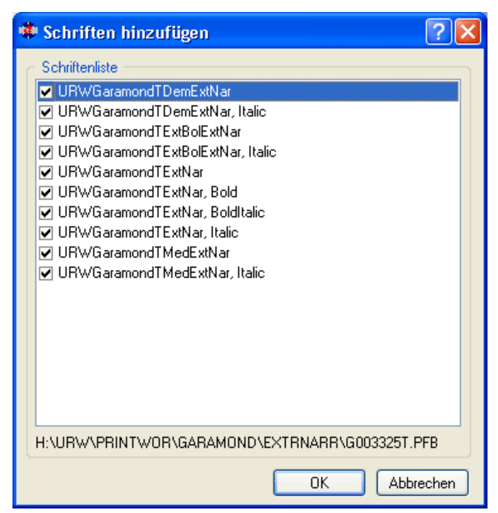


Abb. 7.3-5: Schriften hinzufügen-Dialog (alle Schriften aktiv)

Tipp: Eine andere Möglichkeit Schriften hinzuzufügen ist das DRAG & DROP-Verfahren.

Beispiel: Öffnen Sie den Windows-Explorer. Wechseln Sie in Ihr Schriftenverzeichnis und markieren Sie in diesem Verzeichnis eine oder mehrere PFB-Dateien. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die markierten Schriften in den Installationsdialog hinein und lassen Sie diese hier fallen.

Die installierten Schriften werden anschließend in die aktuelle Schriftenliste aufgenommen. Sie sind selektiert und sofort als aktiv gekennzeichnet. Aktive Schriften stehen sofort zur Verwendung in EuroCUT zur Verfügung.

Schriften entfernen

Wird die ***Entfernen***-Schaltfläche betätigt, wird der folgende Dialog geöffnet:

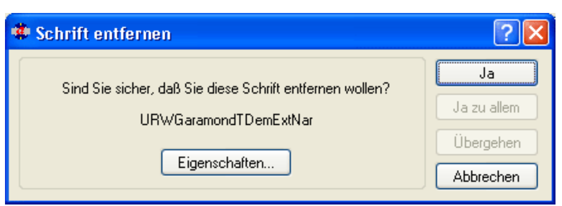


Abb. 7.3-6: Sicherheitsabfrage vor dem Löschen von Schriftendateien

Ja

Das Betätigen der ***Ja***-Schaltfläche löscht die ausgewählte Schrift *physikalisch* aus dem aktuellen Datenbestand.

Ja zu allen

Das Betätigen der ***Ja zu allen***-Schaltfläche löscht alle ausgewählten Schriften physikalisch aus dem aktuellen Datenbestand.

Übergehen

Wird die ***Übergehen***-Schaltfläche betätigt, so wird die gerade angezeigte Schrift nicht gelöscht, sondern anschließend die nächste angezeigt.

Schriften importieren

Wird die ***Importieren***-Schaltfläche aktiviert, dann wird ein Dateiauswahl-Dialog geöffnet. In diesem Dialog muss der Name der Importdatei angegeben werden. Nach Bestätigung der ***Öffnen***-Schaltfläche wird diese Importdatei gelesen und die darin enthaltenen Schriften in der Schriftenliste dargestellt. Die zu importierenden Schriften können nun durch das Markieren im linken Kontrollkästchen festgelegt werden. Mit der ***Start***-Schaltfläche starten Sie den eigentliche Importvorgang. Alle markierten Schriften werden in den aktuellen Schriftenbestand eingelesen.

Achtung: Bereits bestehende Schriften werden bei diesem Vorgang überschrieben.

Schriften exportieren

Wird diese Schaltfläche betätigt, so wird ein weiterer Dialog geöffnet, in welchem alle Schriften des aktiven Schriftenbestandes aufgelistet sind. Die zu exportierenden Schriften können hier durch das Markieren im linken Kontrollkästchen festgelegt werden. Das Betätigen der ***Start***-Schaltfläche öffnet einen Dateiauswahldialog, in dem der Name der Exportdatei angegeben werden muss. Das Programm verwendet den *vorgegebenen* Dateinamen ***ECFontAT.Ecf***. Nach Bestätigung der ***Speichern***-Schaltfläche wird der Exportvorgang gestartet.

Hinweis: Es ist nicht möglich über mehrere Datenträger hinweg zu exportieren.

Schriften suchen

Mit dieser Funktion können EuroCUT Schriftdatenbanken nach bestimmten Schriften durchsucht werden.

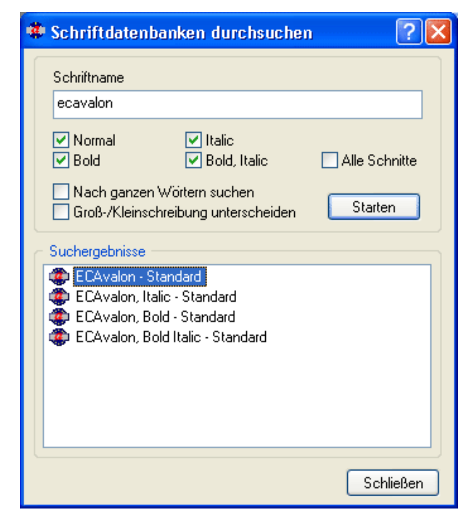


Abb. 7.3-7: Der Schriftdatenbank durchsuchen-Dialog (hier: Schrift ECAvalon)

Schriftname

In der mit ***Schriftname*** überschrieben Eingabezeile tragen Sie den Namen ein, nachdem Sie suchen wollen.

Unterhalb dieser Eingabezeile kann der ***Schriftschnitt*** ausgewählt werden, nach dem gesucht werden soll.

Nach ganzen Wörtern suchen

Die Option ***Nach ganzen Wörtern*** suchen überprüft die 100%ige Übereinstimmung des Schriftnamens mit dem Suchbegriff. Ist diese Option nicht markiert, werden auch Schriften gefunden, deren Name *nur Teile* des eingegebenen Suchbegriffes enthält.

Groß-/Kleinschreibung unterscheiden

Die Option ***Groß-/Kleinschreibung unterscheiden*** überprüft die Groß- und Kleinschreibung des Schriftnamens. Ist die Option nicht markiert, wird beispielsweise „Helvetica" genauso gefunden wie „HeLVetiCA".

Suchvorgang starten

Den Suchvorgang starten Sie, indem Sie die ***Starten***-Schaltfläche betätigen. Hierbei werden alle verknüpften Schriftdatenbanken durchsucht und die darin gefundenen Schriften einschließlich Ihrer Datenbankposition in der Ergebnisliste im Bereich aufgeführt.

Tipp: Ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf einen Eintrag wechselt zur verknüpften Schriftdatenbank, schließt das Dialogfeld und selektiert die Schrift in der aktuellen Schriftenliste.

7.3.1 *Einstellungen*-Dialog

1. Allgemein

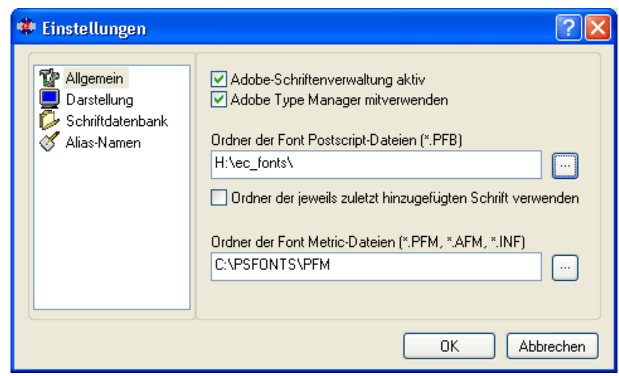


Abb. 7.3-8: Untermenü Allgemein

Adobe Schriftenverwaltung aktiv

Die Checkbox ***Adobe-Schriftenverwaltung aktiv*** aktiviert oder deaktiviert die Verwendung von Adobe-Datenbankschriften.

Adobe Type Manager mitverwenden

Ist die Checkbox ***Adobe Type Manager mitverwenden*** aktiv und ein Adobe Type Manager installiert, dann werden die dort installierten Schriften von EuroCUT mit verwendet.

*Hinweis: Wenn beide Optionen ausgeschaltet sind, stehen **keine** Adobe Type 1 Schriften mehr zur Verfügung.*

Ordner der Font Postscript-Dateien (*.PFB)

In der mit ***Ordner der Font Postscript-Dateien…*** überschriebenen Eingabezeile, wird der Pfad des Ordners angezeigt, der verwendet wird, wenn Schriften hinzugefügt werden. Mit der **…**-Schaltfläche kann dieser Ordner über einem Verzeichnisauswahl-Dialog beliebig gewählt werden.

Ordner der jeweils zuletzt …

Ist die Checkbox ***Ordner der jeweils ...*** aktiv, so wird das zuletzt verwendete Verzeichnis für die Schrifteninstallation benutzt.

Ordner der Font Metric-Dateien (*.PFM, *AFM, *.INF)

In der mit ***Ordner der Font Metric-Dateien ...*** überschriebenen Eingabezeile, wird der Pfad des Ordners angezeigt, aus dem die Font Metric-Dateien gelesen werden, falls sich diese Dateien nicht im gleichen Ordner wie die PFB-Dateien befinden. Mit der

...-Schaltfläche kann dieser Ordner über einem Verzeichnisauswahl-Dialog beliebig gewählt werden.

2. Darstellung

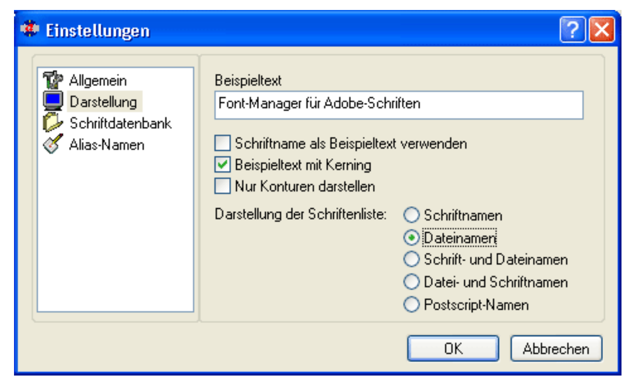


Abb. 7.3-9: Untermenü Darstellung

In der mit ***Beispieltext*** überschriebenen Eingabezeile kann ein beliebiger Text eingegeben werden, der bei der Darstellung von Schriftbeispielen im Vorschau-Fenster angezeigt wird.

Schriftname als Beispieltext verwenden

Ist die Checkbox ***Schriftname als Beispieltext verwenden*** aktiv, dann wird der Windowsname der Schrift angezeigt.

Beispieltext mit Kerning

Ist die Checkbox ***Beispieltext mit Kerning*** aktiv, so werden im Beispieltext die Kerningwerte der Schrift verwendet.

Nur Konturen darstellen

Ist die Checkbox ***Nur Konturen darstellen*** aktiv, so wird das Schriftbild im Umrissmodus dargestellt.

Darstellung der Schriftleiste

Mögliche Einstellungen sind:

- Schriftnamen (Windows-Namen)
- Dateinamen (PFB)
- Schrift- und Dateinamen
- Datei- und Schriftnamen

3. Schriftdatenbank

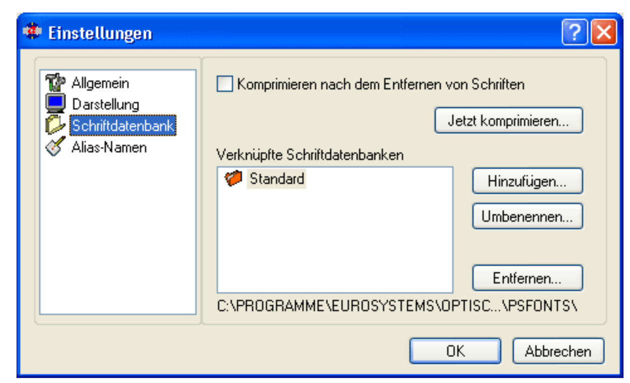


Abb. 7.3-10: Untermenü Schriftdatenbank

Komprimieren nach dem Entfernen von Schriften

Ist die Checkbox ***Komprimieren nach dem Entfernen...*** aktiv, dann wird die Schriftendatenbank nach jedem Entfernen einer Schrift komprimiert. Hierbei werden überflüssige Dateneinträge physikalisch aus der Schriftdatenbank gelöscht, d. h. die Dateien der Schriftdatenbank werden kleiner und belegen weniger Plattenspeicher. Die Datenbank enthält anschließend nur noch die tatsächlichen Einträge. Andernfalls wird nur der Verweis auf die gelöschten Schriften zurückgesetzt; eine physikalische Löschung findet nicht statt.

Wird die ***Jetzt Komprimieren***-Schaltfläche betätigt, dann wird der Komprimierungsvorgang sofort durchgeführt; unabhängig davon, ob Schriften gelöscht wurden oder nicht.

Hinweis: Je nach Anzahl der installierten oder bereits gelöschten Schriften kann dieser Vorgang eine Weile dauern.

Verknüpfte Schriftdatenbanken

In dem mit ***Verknüpfte Schriftdatenbanken*** überschriebenen Bereich werden die derzeit installierten Schriftdatenbanken aufgeführt. Unterhalb dieses Feldes wird der Verzeichnispfad der Datenbank auf dem Datenträger angezeigt. Die aktuelle Schriftdatenbank ist mit einem *roten*, die anderen Schriftdatenbanken mit einem *gelben* Ordnersymbol auf der linken Seite des Eintrages gekennzeichnet. Ein Wechsel der aktuellen Schriftdatenbank erfolgt durch die Selektierung des gewünschten Eintrages, falls der ***Einstellungen***-Dialog mit OK bestätigt wurde.

Das Betätigen der ***Hinzufügen***-Schaltfläche öffnet den Verzeichnisauswahl-Dialog, indem zuerst die physikalische Position der Schriftdatenbank festgelegt werden muss. Wird die ***OK***-Schaltfläche betätigt, dann wird im nächsten Dialog ein beliebiger Name (Name der Verknüpfung) der Schriftdatenbank eingegeben. Anschließend erscheint der neue Name in der Liste.

*Hinweis: Falls in dem gewählten Ordner noch keine Schriftdatenbank existiert, wird diese dort nach Rückfrage erzeugt, nachdem der **Einstellungen**-Dialog mit „OK” beendet wird.*

Im Verzeichnisauswahl-Dialog kann mit der rechten Maustaste ein lokales Menü aufgerufen werden, in dem neue Ordner angelegt oder auch ganze Ordner gelöscht werden können.

Wird die ***Umbenennen***-Schaltfläche aktiviert, kann die selektierte Verknüpfung umbenannt werden. Der neue Name der Verknüpfung muss im folgenden Dialog eingegeben und mit „OK” bestätigt werden.

Das Betätigen der ***Entfernen***-Schaltfläche entfernt die selektierte Verknüpfung. Auch hier erscheint ein Dialog, in dem die Operation bestätigt werden muss. Weiterhin besteht die Möglichkeit, die Schriftdatenbank physikalisch vom Datenträger zu löschen, falls die Checkbox ***Schriftdatenbank physikalisch vom Datenträger löschen*** markiert ist. Andernfalls wird nur der Name der Verknüpfung entfernt; die Schriftdaten bleiben auf dem Datenträger erhalten.

4. Alias-Namen

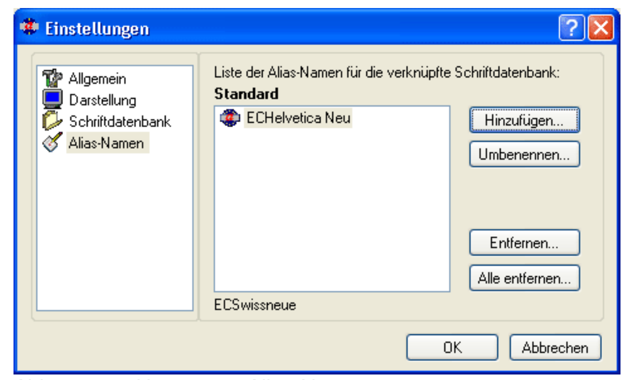


Abb. 7.3-11: Untermenü Alias-Namen

Auf dieser Unterseite werden so genannte Alias-Namen für die aktuelle Schriftdatenbank festgelegt.

Unterhalb von dem Bereich ***Liste der Alias-Namen für die verknüpfte Schriftdatenbank*** erscheint eine Liste mit den derzeit festgelegten Alias-Namen der aktuellen Schriftdatenbank. Der Name der Schriftdatenbank wird oberhalb der Listbox angezeigt. Unterhalb der Listbox wird der Name der gerade aktiven Schrift angezeigt.

Hinzufügen

Über die ***Hinzufügen***-Schaltfläche können neue Alias-Namen hinzugefügt werden. Nach Betätigen der Schaltfläche wird ein Dialog geöffnet, in welchem alle Schriften der gerade aktiven Datenbank aufgelistet werden. Wählen Sie in diesem Dialog die Schrift aus, der Sie einen Alias-Namen vergeben wollen. Bestätigen Sie diesen Dialog mit „OK” wird ein

weiterer Dialog geöffnet, in welchem Sie den Alias-Name festgelegen können.

Hinweis: Ein Alias-Name muss eindeutig sein; man kann jedoch für einen Schriftnamen mehrere unterschiedliche Alias-Namen zuweisen.

Umbenennen

Wird die ***Umbenennen***-Schaltfläche aktiviert, so kann der selektierte Alias-Namen umbenannt werden.

Entfernen

Mit der ***Entfernen***-Schaltfläche können selektierte Alias-Namen wieder gelöscht werden. Wird die ***Alle Entfernen***-Schaltfläche aktiviert, so werden alle Alias-Namen gelöscht.

7.3.2 Das Kontextmenü der Schriftenliste

Befindet sich der Mauscursor im Bereich der Schriftenliste und die rechte Maustaste wird betätigt, dann wird das folgende Kontextmenü geöffnet:

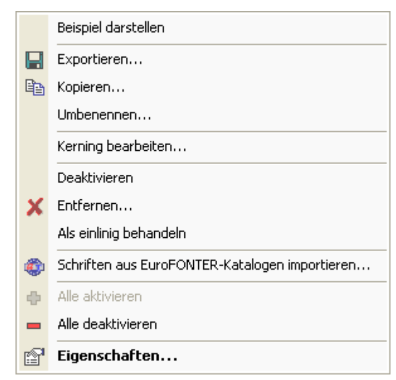


Abb. 7.3-12: Kontextmenü-Schriftenliste im Font-Manager

Beispiel darstellen

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird ein Schriftbeispiel der selektierten Schrift in einem separaten Fenster angezeigt. Gleiches funktioniert auch mit einem Doppelklick der rechten Maustaste auf eine Schrift.

Exportieren…

Das Aktivieren der Start-Schaltfläche dieses Untermenüs exportiert die selektierten Schriften in das *.ecf-Format. Ecf-Dateien sind Font-Katalog-Dateien des so genannten EuroFONTER, eines ehemaligen EUROSYSTEMS Fontverwaltungsprogramms.

Kopieren…

Diese Funktion ist sinnvoll, wenn metrische Änderungen (s. a. ***Kerning bearbeiten***) an einer vorgenommen werden sollen. Vor den Änderungen kann eine *Kopie der Originalschrift* erzeugt werden.

Umbenennen…

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, wird ein Dialog geöffnet, in welchem Sie die Möglichkeit haben, einen neuen Schriftnamen und einen neuen Schriftendateinamen für eine Schrift zu vergeben.

Kerning bearbeiten…

Dieses Untermenü öffnet den ***Kerning bearbeiten***-Dialog. Diese Funktion erlaubt das individuelle Verändern von Buchstaben- bzw. Schriftzeichen-*Abständen.* Je nach Verwendungszweck kann ein gegebener Buchstabenabstand als zu weit oder zu eng empfunden werden, deshalb ist eine Korrektur des Abstandes nach ästhetischen Merkmalen möglich.

Deaktivieren

Diese Option deaktiviert die selektierte Schrift und entfernt sie aus der Fontliste der ***Texteditor***-Toolbar und in der Fontauswahl der ***Textbox.***

Entfernen…

Diese Option entfernt die selektierten Schriften *physikalisch* von dem Datenträger.

Als einlinig behandeln

Diese Option verhindert Darstellungsfehler dieses Schriftenformats. Anfangs- und Endpunkt jedes Zeichens werden normalerweise verbunden, um ein gefülltes Objekt darzustellen. Einlinige Schriften sind *offene* Konturen. Das Umschalten in den Vollflächenmodus wird hier unterbunden.

Schriften aus den EuroFONTER-Katalogen importieren

Ecf-Dateien sind Font-Katalog-Dateien des EuroFONTER, eines ehemaligen EUROSYSTEMS Fontverwaltungsprogramms. Damit diese Kataloge auch in EuroCUT neueren Datums verwendetet werden können, gibt es die Möglichkeit *.ecf-Kataloge zu importieren.

Alle aktivieren

Diese Option aktiviert alle Schriften der aktiven EuroCUT-Schriftdatenbank.
Sie erscheinen nach der Aktivierung in der Fontliste der ***Texteditor***-Toolbar und in der Fontauswahl der ***Textbox***.

Alle deaktivieren

Diese Option deaktiviert alle Schriften der aktiven EuroCUT-Schriftdatenbank. Sie sind nach der Deaktivierung nicht mehr in der Fontliste der ***Texteditor***-Toolbar und in der Fontauswahl der ***Textbox verfügbar***.

Eigenschaften…

Das Aktivieren dieses Menüpunkts, öffnet einen Dialog, in dem Informationen zur gerade aktiven Schrift angezeigt werden. Hierzu zählen u. a. der ursprüngliche Installationspfad, bzw. der Dateiname der installierten Schrift, ihr Postscriptname, die Zeichenanzahl, sowie das Erzeugungs- und das Modifikationsdatum.

Das Wechseln von Schriftdatenbanken

Im unteren Teil des Font-Managers befindet sich eine Listbox, in der alle Datenbankverknüpfungen aufgeführt sind. Hier kann der aktuelle Schriftenbestand durch Selektierung des gewünschten Eintrages gewechselt werden.



Abb. 7.3-13: Listbox zur Auswahl von EuroCUT-Schriftdatenbanken

Ein Wechsel der Schriftdatenbank hat zur Folge, dass EuroCUT-Applikationen (z. B. die Schriftenliste des Texteditors) ab diesem Zeitpunkt mit diesem Bestand weiterarbeiten.

Hinweis: Jobs die Schriften enthalten, die nicht mit diesem Bestand erzeugt wurden, werden weiterhin ordnungsgemäß ausgeführt, auch wenn sich evtl. fehlende Schriften in einer anderen Schriftdatenbank befinden. Gleiches gilt auch für Alias-Namen.

7.3.3 Technische Informationen

Dateinamen einer Schriftdatenbank

Eine Schriftdatenbank besteht immer aus den nachfolgenden 11 Dateien, die sich im gleichen Ordner des Datenträgers befinden müssen:

ECFontBE.Dbf, ECFontBE.Dbt, ECFontBE.Mdx, ECCharBE.Dbf, ECCharBE.Dbt, ECCharBE.Mdx, ECKernBE.Dbf, ECKernBE.Dbt, ECKernBE.Mdx, ECSubsBE.Dbf, ECSubsBE.Mdx

Unterscheidungsmerkmale von Adobe-Schriften

Adobe-Schriften werden in EuroCUT-Modulen (z. B. in der Fontliste der Text-Toolbar) folgendermaßen kenntlich gemacht:

a (blaues Symbol): Adobe Type 1 Schrift aus der Schriftdatenbank

a (rotes Symbol): Adobe Type 1 Schrift verwaltet von Windows

a (graues Symbol): Alias-Name einer Datenbankschrift

Achtung:

Das EuroCUT-Font-Management erlaubt keine doppelten Schriftschnitte. Falls ein vom Adobe Type Manager verwalteter Schriftschnitt den gleichen Namen wie ein Schriftschnitt der aktiven Schriftdatenbank hat, wird die Datenbankschrift verwendet. Dies betrifft jedoch nur gleiche Schriftschnitte.

Folgendes ist jedoch denkbar:

Helvetica, Bold - verwaltet vom Adobe Type Manager
Helvetica, Italic - verwaltet von AtmMgr als Datenbankschrift

In einem solchen Fall würde „Helvetica" in den Schriftenlisten doppelt erscheinen.

7.3.4 Kerning

Eine ausführliche Beschreibung darüber was Kerning ist und wie das Kerning interaktiv verändert werden kann finden sie hier: **siehe Kapitel 6.4: Das *Kerning***

7.4 Font-Manager BE-Fonts

Hinweis: Dieses Schriftenformat hat in der URW-Schneidesoftware namens Signus Verwendung gefunden.

Einleitung

Der Schriftenverwalter für URW BE-Schriften arbeitet datenbankorientiert, d.h. die Schriften werden nur einmalig von einem beliebigen Datenträger in eine beliebige Schriftdatenbank installiert. Anschließend sind die zu einer Schrift gehörigen BE- und SP-Dateien nicht mehr erforderlich. Bei Erzeugung einer Schriftdatenbank, beispielsweise in einer Netzwerkumgebung, werden tausende von Schriften für alle Benutzer verfügbar. Es ist nicht mehr erforderlich, dass jeder Benutzer Schriftsätze lokal auf dem Datenträger hält oder pflegt.

Die Anzahl der installierten Schriften ist nur durch die verfügbare Plattenkapazität beschränkt. Schriften können in unterschiedliche Datenbanken gruppiert werden. Einmalig installierte Schriften stehen immer zur Verfügung, auch wenn beispielsweise Jobs geladen werden die Schriften enthalten, welche momentan nicht aktiv sind oder sich nicht im aktiven Schriftbestand befinden. Durch den integrierten ***Kerning***-Editor können Zeichenabstände von Schriftzeichen individuell angepasst werden.

Hinweis: Um eine URW BE-Schrift zu installieren, sind immer 2 Dateien erforderlich: 1. Die Font Bezier-Datei (*.be) und 2. Die Font Kerning-Datei (*.sp)

Starten des Schriftenverwalters für BE-Schriften

7.4 Font-Manager BE-Fonts

Der Fontmanager kann auf zwei Arten gestartet werden:

1. Über den Menüpunkt ***Fontverwaltung,*** Untermenü ***Font-Manager für URW BE-Schriften*** im ***Text***-Menü.

oder

2. Über das **a-**Symbol des EuroCUT-FontManagers im Info-Bereich der Windows-Taskleiste aktivieren Sie das ***Fontmanager***-Menü.



Abb. 7.4-1: Das a-Icon im Info-Bereich der Windows-Taskleiste

Wählen Sie in diesem Menü den Menüpunkt ***Font-Manager für URW BE-Schriften***, dann wird der folgende Dialog geöffnet:

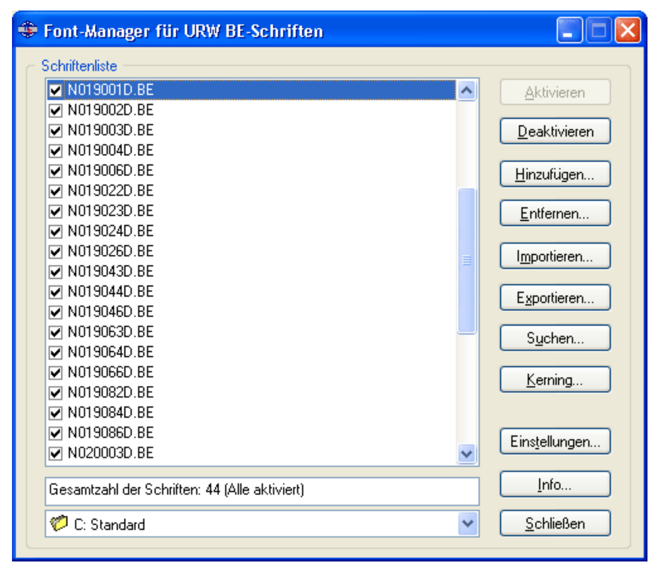


Abb. 7.4-2: Der Font-Manager-Dialog für URW BE-Schriften

Schriftenliste

In dem mit ***Schriftenliste*** überschriebenen Bereich werden alle Schriften, die sich in der Datenbank „Standard" befinden angezeigt. *Aktive* Schriften werden mit einem Häkchen vor der Schrift versehen, *nicht aktive* Schriften haben kein Häkchen.

*Tipp: Ein Klick mit der linken Maustaste auf eine Schrift öffnet ein Vorschaufenster, in welchem die Schrift angezeigt wird. Die rechte Maustaste öffnet ein Kontextmenü, welches u. a. Zugriff auf die Font-**Eigenschaften** zulässt.*

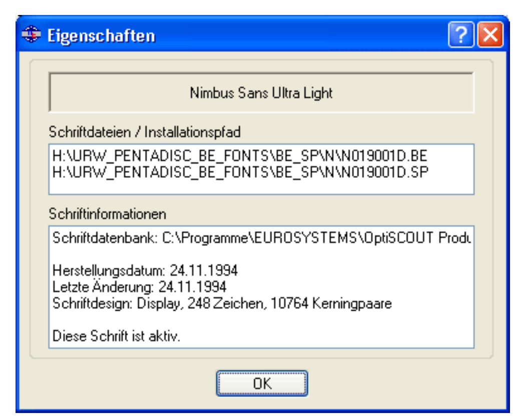


Abb. 7.4-3: Anzeige der Font-Eigenschaften

Unterhalb der Schriftenliste wird die Gesamtanzahl der Schriften, sowie die Anzahl der aktivierten und deaktivierten Schriften, angezeigt.

Schriften aktivieren

Sie aktivieren eine Schrift, in dem Sie einen Mausklick mit der linken Maustaste auf das Feld vor dieser Schrift ausführen. Sie aktivieren Sie mehrere Schriften nacheinander, in dem Sie die STRG-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren. Sie aktivieren Sie mehrere Schriften hintereinander, in dem Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren.

Schriften deaktivieren

Sie deaktivieren eine Schrift, in dem Sie einen Mausklick mit der linken Maustaste auf das Feld vor dieser Schrift ausführen. Sie deaktivieren mehrere Schriften nacheinander, in dem Sie die STRG-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren. Sie deaktivieren Sie mehrere Schriften hintereinander, in dem Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt halten, während Sie die Schriften markieren.

Hinweis: Eine deaktivierte Schrift wird im aktuellen Schriftbestand nicht mehr aufgeführt. Schriften, die augenblicklich im Job benutzt werden, können nicht deaktiviert werden. Deaktivierte Schriften, die beispielsweise nach einem Job-Ladevorgang benötigt werden, werden automatisch aktiviert.

Schriften hinzufügen

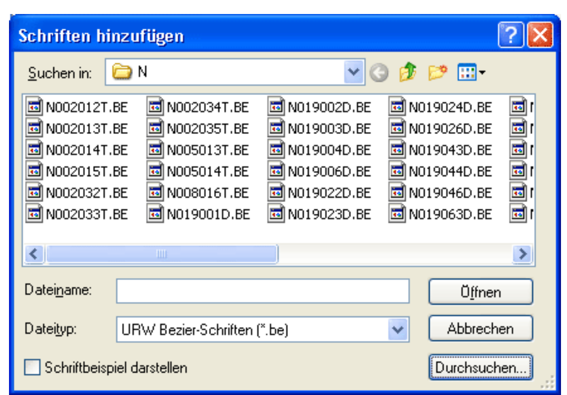


Abb. 7.4-4: Hinzufügen-Dialog BE-Schriften

Beim Hinzufügen von Schriften muss die Bezier-Datei (*.be) angegeben werden, die im Dateiauswahldialog selektiert werden kann. Im Dateiauswahldialog können auch mehrere Einträge markiert werden.

Schriftbeispiel darstellen

Durch Aktivieren des Markierungsfeldes ***Schriftbeispiel darstellen*** kann die Schrift vor der Installation begutachtet werden.

Das Betätigen der ***Durchsuchen***-Schaltfläche öffnet ein weiteres Dialogfenster. Hier werden alle BE-Schriftdateien ab dem aktuellen Verzeichnis (einschl. zugehöriger Unterverzeichnisse) durchsucht und mit ihren Schriftnamen in der Liste dargestellt. Wird dieser Dialog mit „OK” bestätigt, dann werden alle angekreuzten Schriften installiert.

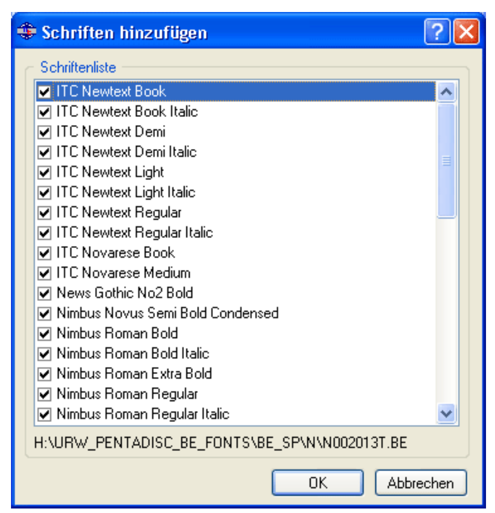


Abb. 7.4-5: Schriften hinzufügen-Dialog (alle Schriften aktiv)

Tipp: Eine andere Möglichkeit Schriften hinzuzufügen ist das DRAG & DROP-Verfahren.

Beispiel: Öffnen Sie den Windows-Explorer. Wechseln Sie in Ihr Schriftenverzeichnis und markieren Sie in diesem Verzeichnis eine oder mehrere BE-Dateien. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die markierten Schriften in den Installationsdialog hinein und lassen Sie diese hier fallen.

Die installierten Schriften werden anschließend in die aktuelle Schriftenliste aufgenommen. Sie sind selektiert und sofort als aktiv gekennzeichnet. Aktive Schriften stehen sofort zur Verwendung in EuroCUT zur Verfügung.

Schriften entfernen

Wird die ***Entfernen***-Schaltfläche betätigt, wird der folgende Dialog geöffnet:

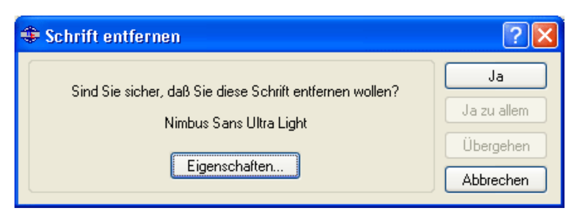


Abb. 7.4-6: Sicherheitsabfrage vor dem Löschen von Schriftendateien

Ja

Das Betätigen der ***Ja***-Schaltfläche löscht die ausgewählte Schrift *physikalisch* aus dem aktuellen Datenbestand.

Ja zu allen

Das Betätigen der ***Ja zu allem***-Schaltfläche löscht alle ausgewählten Schriften physikalisch aus dem aktuellen Datenbestand.

Übergehen

Wird die ***Übergehen***-Schaltfläche betätigt, so wird die gerade angezeigte Schrift nicht gelöscht, sondern anschließend die Nächste angezeigt.

Schriften importieren

Wird die ***Importieren***-Schaltfläche aktiviert, dann wird ein Dateiauswahl-Dialog geöffnet. In diesem Dialog muss der Name der Importdatei angegeben werden. Nach Bestätigung der ***Öffnen***-Schaltfläche wird diese Importdatei gelesen und die darin enthaltenen Schriften in der Schriftenliste dargestellt. Die zu importierenden Schriften können nun durch das Markieren im linken Kontrollkästchen festgelegt werden. Mit der ***Start***-Schaltfläche starten Sie den eigentlichen Importvorgang. Alle markierten Schriften werden in den aktuellen Schriftenbestand eingelesen.

Achtung: Bereits bestehende Schriften werden bei diesem Vorgang überschrieben.

Schriften exportieren

Wird diese Schaltfläche betätigt, so wird ein weiterer Dialog geöffnet, in welchem alle Schriften des *aktiven* Schriftenbestandes aufgelistet sind. Die zu exportierenden Schriften können hier durch das Markieren im linken Kontrollkästchen festgelegt werden. Das Betätigen der ***Start***-Schaltfläche öffnet einen Dateiauswahldialog, in dem der Name der Exportdatei angegeben werden muss. Das Programm verwendet den *vorgegebenen* Dateinamen ***ECFontBE.Ecf***. Nach Bestätigung der ***Speichern***-Schaltfläche wird der Exportvorgang gestartet.

Schriften suchen

Mit dieser Funktion können EuroCUT-Schriftdatenbanken nach bestimmten Schriften durchsucht werden.

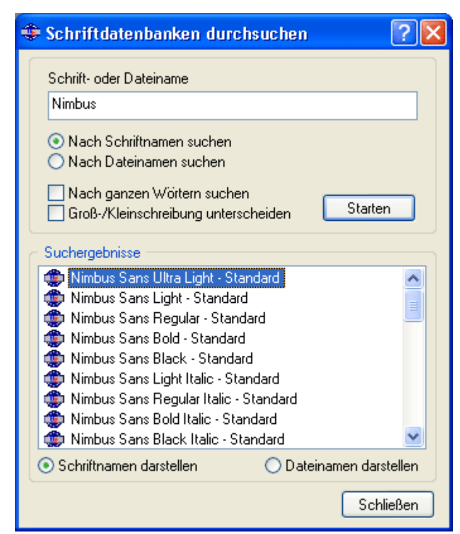


Abb. 7.4-7: Der Schriftdatenbank durchsuchen-Dialog (hier: Schrift Nimbus)

Schrift- oder Dateiname

In der mit ***Schrift- oder Dateiname*** überschrieben Eingabezeile tragen Sie den Namen ein, nachdem Sie suchen wollen.

Nach Schriftnamen suchen oder ***Nach Dateinamen suchen*** aktiviert die entsprechenden Suchroutinen.

Nach ganzen Wörtern suchen

Die Option ***Nach ganzen Wörtern suchen*** überprüft die 100%ige Übereinstimmung des Schriftnamens mit dem Suchbegriff. Ist diese Option nicht markiert, werden auch Schriften gefunden, deren Name *nur Teile* des eingegebenen Suchbegriffes enthält.

Groß-/Kleinschreibung unterscheiden

Die Option ***Groß-/Kleinschreibung unterscheiden*** überprüft die Groß- und Kleinschreibung des Schriftnamens. Ist die Option nicht markiert, wird beispielsweise „Aachen Bold“ genauso gefunden wie „AaCHen BOLD“.

Suchvorgang starten

Den Suchvorgang starten Sie, indem Sie die ***Starten***-Schaltfläche betätigen. Hierbei werden alle verknüpften Schriftdatenbanken durchsucht und die darin gefundenen Schriften einschließlich Ihrer Datenbankposition in der Ergebnisliste im Bereich ***Suchergebnisse*** aufgeführt.

Tipp: Ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf einen Eintrag wechselt zur verknüpften Schriftdatenbank, schließt das Dialogfeld und selektiert die Schrift in der aktuellen

Schriftenliste.

Hinweis: Es ist nicht möglich über mehrere Datenträger hinweg zu exportieren.

7.4.1 *Einstellungen*-Dialog

1. Allgemein

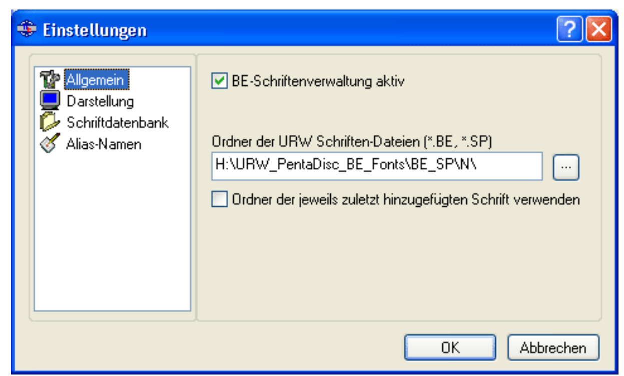


Abb. 7.4-8: Untermenü Allgemein

BE-Schriftenverwaltung aktiv

Die Checkbox ***BE-Schriftenverwaltung aktiv*** aktiviert oder deaktiviert die Verwendung von URW BE-Datenbankschriften.

Ordner der URW-Schriftendateien…

In der mit ***Ordner der URW-Schriftendateien…*** überschriebenen Eingabezeile, wird der Pfad des Ordners angezeigt, der verwendet wird, wenn Schriften hinzugefügt werden. Mit der ***…***-Schaltfläche kann dieser Ordner mit einem Verzeichnisauswahl-Dialog beliebig gewählt werden.

Ordner der jeweils zuletzt ...

Ist die Checkbox ***Ordner der jeweils zuletzt ...*** aktiviert, so wird das zuletzt verwendete Verzeichnis für die Schrifteninstallation benutzt.

2. Darstellung

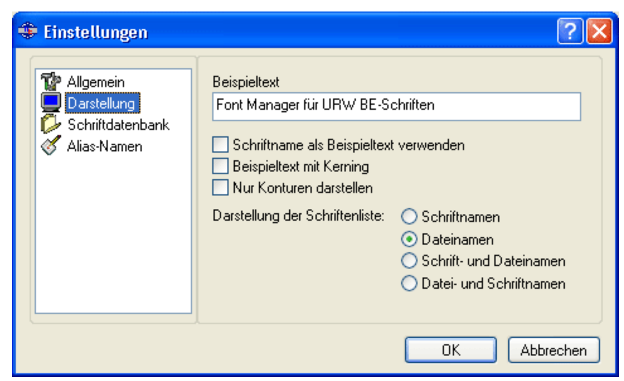


Abb. 7.4-9: Untermenü Darstellung

In der mit ***Beispieltext*** überschriebenen Eingabezeile kann ein beliebiger Text eingegeben werden, der bei der Darstellung von Schriftbeispielen im Vorschau-Fenster angezeigt wird.

Schriftname als Beispieltext verwenden

Ist die Checkbox ***Schriftname als Beispieltext verwenden*** aktiv, dann wird der Windowsname der Schrift angezeigt.

Beispieltext mit Kerning

Ist die Checkbox ***Beispieltext mit Kerning*** aktiv, so werden im Beispieltext die Kerningwerte der Schrift verwendet.

Nur Konturen darstellen

Ist die Checkbox ***Nur Konturen darstellen*** aktiv, so wird das Schriftbild im Umrissmodus dargestellt.

Darstellung der Schriftleiste

Mögliche Einstellungen sind:

- Schriftnamen (Windows-Namen)
- Dateinamen (BE)
- Schrift- und Dateinamen
- Datei- und Schriftnamen

3. Schriftdatenbank

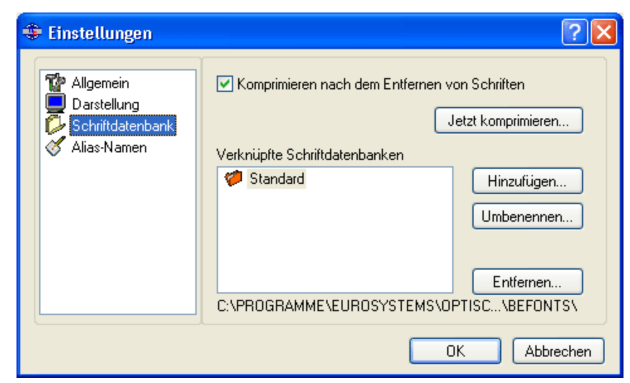


Abb. 7.4-10: Untermenü Schriftfdatenbank

Komprimieren nach dem Entfernen von Schriften

Ist die Checkbox ***Komprimieren nach dem Entfernen von Schriften*** aktiv, dann wird die Schriftendatenbank nach jedem Entfernen einer Schrift komprimiert. Hierbei werden überflüssige Dateneinträge physikalisch aus der Schriftdatenbank gelöscht, d.h. die Dateien der Schriftdatenbank werden kleiner und belegen weniger Plattenspeicher. Die Datenbank enthält anschließend nur noch die tatsächlichen Einträge.

Hinweis: Andernfalls wird nur der Verweis auf die gelöschten Schriften zurückgesetzt; eine physikalische Löschung findet nicht statt.

Wird die ***Jetzt komprimieren***-Schaltfläche betätigt, dann wird der Komprimierungsvorgang sofort durchgeführt; unabhängig davon, ob Schriften gelöscht wurden oder nicht.

Hinweis: Je nach Anzahl der installierten oder bereits gelöschten Schriften kann dieser Vorgang eine Weile dauern.

Verknüpfte Schriftdatenbanken

In dem mit ***Verknüpfte Schriftdatenbanken*** überschriebenen Bereich werden die derzeit installierten Schriftdatenbanken aufgeführt. Unterhalb dieses Feldes wird der Verzeichnispfad der Datenbank auf dem Datenträger angezeigt. Die aktuelle Schriftdatenbank ist mit einem *roten*, die anderen Schriftdatenbanken mit einem *gelben* Ordnersymbol auf der linken Seite des Eintrages gekennzeichnet. Ein Wechsel der aktuellen Schriftdatenbank erfolgt durch die Auswahl des gewünschten Eintrages, falls der ***Einstellungen***-Dialog mit „OK" bestätigt wurde.

Das Betätigen der ***Hinzufügen***-Schaltfläche öffnet den Verzeichnisauswahl-Dialog, indem zuerst die physikalische Position der Schriftdatenbank festgelegt werden muss. Wird die ***OK***-Schaltfläche betätigt, dann wird im nächsten Dialog ein beliebiger Name (Name der Verknüpfung) der Schriftdatenbank eingegeben. Anschließend erscheint der neue Name in der Liste.

*Hinweis: Falls in dem gewählten Ordner noch keine Schriftdatenbank existiert, wird diese dort nach Rückfrage erzeugt, nachdem der **Einstellungen**-Dialog mit „OK" beendet wird.*

Im Verzeichnisauswahl-Dialog kann mit der rechten Maustaste ein lokales Menü aufgerufen werden, in dem neue Ordner angelegt oder auch ganze Ordner gelöscht werden können.

Wird die ***Umbenennen***-Schaltfläche aktiviert, kann die selektierte Verknüpfung umbenannt werden. Der neue Name der Verknüpfung muss im folgenden Dialog eingegeben und mit „OK" bestätigt werden.

Das Betätigen der ***Entfernen***-Schaltfläche entfernt die selektierte Verknüpfung. Auch hier erscheint ein Dialog, in dem die Operation bestätigt werden muss. Weiterhin besteht die Möglichkeit, die Schriftdatenbank physikalisch vom Datenträger zu löschen, falls die Checkbox ***Schriftdatenbank physikalisch vom Datenträger löschen*** markiert ist. Andernfalls wird nur der Name der Verknüpfung entfernt; die Schriftdaten bleiben auf dem Datenträger erhalten.

4. Alias-Namen

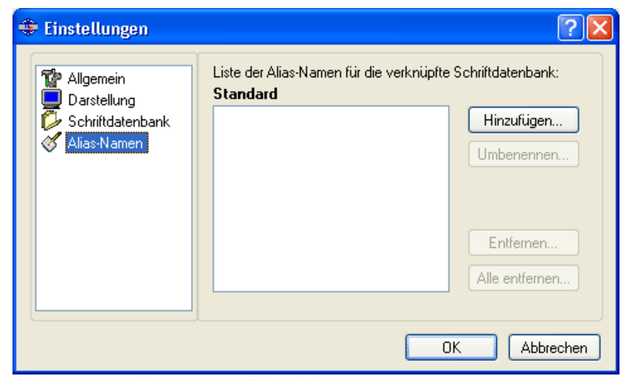


Abb. 7.4-11: Untermenü Alias-Namen

Auf dieser Unterseite werden so genannte Alias-Namen für die aktuelle Schriftdatenbank festgelegt.

Unterhalb von dem Bereich ***Liste der Alias-Namen für die verknüpfte Schriftdatenbank*** erscheint eine Liste mit den aktuell festgelegten Alias-Namen der aktiven Schriftdatenbank. Der Name der Schriftdatenbank wird oberhalb der Liste (hier: Standard) angezeigt. Unterhalb der Listbox wird der Name der gerade aktiven Schrift angezeigt.

Hinzufügen

Über die ***Hinzufügen***-Schaltfläche können neue Alias-Namen hinzugefügt werden. Nach Betätigen der Schaltfläche wird ein Dialog geöffnet, in welchem alle Schriften der gerade aktiven Datenbank aufgelistet werden. Wählen Sie in diesem Dialog die Schrift aus, der

Sie einen Alias-Namen vergeben wollen. Bestätigen Sie diesen Dialog mit OK wird ein weiterer Dialog geöffnet, in welchem Sie den Alias-Namen festgelegen können.

Hinweis: Ein Alias-Name muss eindeutig sein; man kann jedoch für einen Schriftnamen mehrere unterschiedliche Alias-Namen zuweisen.

Umbenennen

Wird die ***Umbenennen***-Schaltfläche aktiviert, so kann der selektierte Alias-Namen umbenannt werden.

Entfernen

Mit der ***Entfernen***-Schaltfläche können selektierte Alias-Namen wieder gelöscht werden. Wird die ***Alle Entfernen***-Schaltfläche aktiviert, so werden alle Alias-Namen gelöscht.

7.4.2 Das Kontextmenü der Schriftenliste

Befindet sich der Mauscursor im Bereich der Schriftenliste und die rechte Maustaste wird betätigt, wird das folgende Kontextmenü geöffnet:

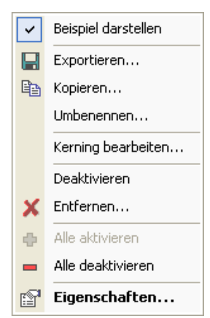


Abb. 7.4-12: Kontextmenü-Schriftenliste im Font-Manager

Beispiel darstellen

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, wird ein Schriftbeispiel der selektierten Schrift in einem separaten Fenster angezeigt.

Hinweis: Gleiches funktioniert auch mit einem Doppelklick der rechten Maustaste auf eine Schrift.

Exportieren…

Das Aktivieren der Start-Schaltfläche dieses Untermenüs exportiert die selektierten Schriften in das *.ecf-Format. Ecf-Dateien sind Font-Katalog-Dateien des so genannten EuroFONTER, eines ehemaligen EUROSYSTEMS Fontverwaltungsprogramms.

Kopieren…

Diese Funktion ist sinnvoll, wenn metrische Änderungen (s. a. ***Kerning bearbeiten***) an einer vorgenommen werden sollen. Vor den Änderungen kann eine *Kopie der Originalschrift* erzeugt werden.

Umbenennen…

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, so wird ein Dialog geöffnet, in welchem Sie die Möglichkeit haben, einen neuen ***Schriftnamen***, sowie einen neuen ***Schriftendateinamen*** für eine Schrift zu vergeben.

Kerning bearbeiten…

Dieses Untermenü öffnet den ***Kerning bearbeiten***-Dialog. Diese Funktion erlaubt das individuelle Verändern von Buchstaben- bzw. Schriftzeichen-*Abständen.* Je nach Verwendungszweck kann ein gegebener Buchstabenabstand als zu weit oder zu eng empfunden werden, deshalb ist eine Korrektur des Abstandes nach ästhetischen Merkmalen möglich.

Alle aktivieren

Diese Option aktiviert alle Schriften der aktiven EuroCUT-Schriftdatenbank.
Sie erscheinen nach der Aktivierung in der Fontliste der ***Texteditor***-Toolbar und in der Fontauswahl der ***Textbox***.

Alle deaktivieren

Diese Option deaktiviert alle Schriften der aktiven EuroCUT-Schriftdatenbank. Sie sind nach der Deaktivierung nicht mehr in der Fontliste der ***Texteditor***-Toolbar und in der Fontauswahl der ***Textbox verfügbar***.

Eigenschaften

Aktivieren Sie diesen Menüpunkt wird ein Dialog geöffnet, in dem Informationen zur gerade aktiven Schrift angezeigt werden. Hierzu zählen u. a. der ursprüngliche Installationspfad, bzw. Dateiname der installierten Schrift, Ihr Postscriptname, die Zeichenanzahl, das Erzeugungs- und das Modifikationsdatum, …

Wichtiger Hinweis: Die anderen Menüpunkte entsprechen denen des Font-Manager-Hauptdialoges und werden hier nicht mehr erläutert.

Das Wechseln von Schriftdatenbanken

Im unteren Teil des Font-Manager-Dialogs befindet sich eine Listbox, in der alle Datenbankverknüpfungen aufgeführt sind. Hier kann der aktuelle Schriftenbestand durch Selektierung des gewünschten Eintrages gewechselt werden.

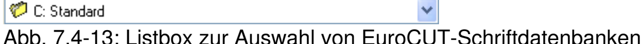


Abb. 7.4-13: Listbox zur Auswahl von EuroCUT-Schriftdatenbanken

Ein Wechsel der Schriftdatenbank hat zur Folge, dass EuroCUT-Applikationen (z. B. die Schriftenliste des Texteditors) ab diesem Zeitpunkt mit dem neuen Bestand weiterarbeiten.

Hinweis: Jobs die Schriften enthalten, die nicht mit diesem Bestand erzeugt wurden, werden weiterhin ordnungsgemäß ausgeführt, auch wenn sich evtl. fehlende Schriften in einer anderen Schriftdatenbank befinden. Gleiches gilt auch für Alias-Namen.

7.4.3 Technische Informationen

Dateinamen einer Schriftdatenbank

Eine Schriftdatenbank besteht immer aus den nachfolgenden 11 Dateien, die sich im gleichen Ordner des Datenträgers befinden müssen:

ECFontBE.Dbf, ECFontBE.Dbt, ECFontBE.Mdx, ECCharBE.Dbf, ECCharBE.Dbt, ECCharBE.Mdx, ECKernBE.Dbf, ECKernBE.Dbt, ECKernBE.Mdx, ECSubsBE.Dbf, ECSubsBE.Mdx

Kenntlichmachung von URW BE-Schriften in der EuroCUT-Fontliste der *Text*-Toolbar

URW BE-Schriften werden in EuroCUT-Modulen (z. B. in der die Schriftenliste der Text-Toolbar) folgendermaßen kenntlich gemacht:

BE (blau-rotes Symbol): BE-Font aus der Schriftdatenbank

BE (graues Symbol): BE Alias-Name einer Datenbankschrift

7.4.4 Kerning

Eine ausführliche Beschreibung darüber was Kerning ist und wie das Kerning interaktiv verändert werden kann finden sie hier: **siehe Kapitel 6.4: Das *Kerning***

8 Tipps & Tricks - Problembehandlung

Es sind oft die Kleinigkeiten, die die „Inbetriebnahme” einer neuen Software schwierig machen. Ähnlich wie bei einer neuen Maschine, treten auch bei neuer Software Fragen und Probleme auf, die häufig leicht erklärt und korrigiert werden können. Aus diesem Grund haben wir nachfolgend eine Auswahl an täglich in unserer Hotline- und Supportpraxis auftretenden Fragestellungen näher erläutert.

8.1 Vektorisieren

Welche Auflösung sollte beim Vektorisieren benutzt werden, um zu einem guten Vektorisierungsergebnis zu kommen? **Tipp 1**

Sie sollten bei qualitativ guten Vorlagen die optische Auflösung (z. B. 600 dpi) des Scanners verwenden. Beachten Sie dabei, dass Sie dies nicht mit der größtmöglichen Auflösung verwechseln, denn die meisten Scanner sind mittlerweile in der Lage, eine mehr als doppelt so hohe (interpolierte) Auflösung zu übergeben. Dies mag zwar für Scans von Photos einen Qualitätsvorteil bringen, für die Vektorisierung ist sie jedoch nicht dienlich. Sehr kleine Vorlagen (z. B. Logos auf Visitenkarten) sollten Sie zunächst mit einem Fotokopierer vergrößern und dann erst scannen. Bei schlechteren Vorlagen sollten Sie eine *niedrigere* Auflösung verwenden.

8.2 Schreibschriften verschmelzen

Das automatische Verschmelzen von Schreibschriften funktioniert nicht erwartungsgemäß **Tipp 2**

Die Erfolgsquote beim automatischen Verschmelzen erhöht sich deutlich, wenn der Buchstabenabstand von 100% auf 99,9% oder gar 99% verringert wird. Dies hat zur Folge, dass mathematisch genau übereinander liegende Knotenpunkte leicht verschoben werden, so dass diese als zwei Punkte „identifiziert” werden können.

Hinweis: Eine weitere Möglichkeit bietet die Änderung des Kernings im Font-Manager für Adobe Schriften mit dem problematische Kerningpaare bearbeitet werden können.

siehe Kapitel 7.3: Font-Manager Adobe Type1-Fonts

8.3 Kreissegmente erzeugen

Tipp 3

Bei der Konstruktion von Logos oder Signets werden oft Kreissegmente benötigt. Diese sind unter Zuhilfenahme der ***Knotenbearbeitungs***-Funktion folgendermaßen zu erzeugen. **siehe Kapitel 5.6: Die Knoten-Toolbar**

- Mit dem gewünschten Radius oder Durchmesser einen Kreis aufziehen
- Mit dem Knotenwerkzeug alle Knoten markieren
- Doppelklick auf den Ursprungspunkt
- Trennen anwählen

Anschließend sind alle Kreissegmente frei verfügbar und mit dem ***Pfeil***-Werkzeug selektierbar.

8.4 Datenimport von Apple Rechnern

Datenimport von Apple-Computern in EuroCUT **Tipp 4**

Beim Export von Apple-Daten sind eine Reihe von Einstellungen zu beachten, damit ein perfekter Datenexport gelingt. Alle gängigen Apple kompatiblen Illustrations- und Grafikprogramme können EPS-Daten exportieren. (Illustrator, Freehand, …)

1. Für die Konturen darf als Strichstärke nur Haarlinie (0.01mm) angegeben sein.
2. Es sollten keine Füllungen mit übergeben werden.
3. Alle Texte müssen zu grafischen Objekten gewandelt sein. (Text in Kurven)
4. Gruppierte oder kombinierte Objekte dürfen nicht vorhanden sein werden. (vorher auflösen)
5. Speziell beim Freehand-Export muss der Exportfilter für das Illustrator-Format ausgewählt werden.
6. Als Dateinamen-Erweiterung sollte .eps benutzt werden und auf Umlaute wie z. B. ü, ä, ü und sollte verzichtet werden.

Anhang

A Die ANSI Zeichentabelle

Unter Windows stehen Ihnen neben den Zeichen auf der Tastatur noch viele andere Zeichen zur Verfügung. Dies sind vor allem die ANSI-Zeichen von Nummer 128 bis 255. Um die Suche nach dem richtigen Zeichen zu verkürzen, haben wir in der EuroCUT Texteingabe eine ANSI-Liste integriert. Um in EuroCUT ein Sonderzeichen einzufügen, verwenden Sie die Zeichentabelle in der ***Textbox…***.

Achtung: Nicht in allen Font-Zeichensätzen ist die Belegung gleich. Sie kann von Schriftart zu Schriftart variieren!

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
16	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
32		!	"	#	$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
48	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
64	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
80	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
96	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
112	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{	|	}	~	•
128	€	•	‚	ƒ	„	…	†	‡	ˆ	‰	Š	‹	Œ	•	Ž	•
144	•	‘	’	“	”	•	–	—	˜	™	š	›	œ	•	ž	Ÿ
160		¡	¢	£	¤	¥	¦	§	¨	©	ª	«	¬	-	®	¯
176	°	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
192	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
208	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
224	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
240	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

Beispiel: Um das Zeichen „¾" im Text einzufügen geben Sie folgende Nummer über den Nummerblock ein: ALT+0190.

B Glossar

Additives Farbsystem Das ~ basiert auf der Mischung der additiven, selbstleuchtenden Spektralfarben Rot, Grün und Blau (RGB), z. B. beim Farbfernseher oder Farbmonitor

Anfasser Mit ~ bezeichnet man die 9 schwarzen Quadrate, die beim markieren von Objekten um das Objekt herum und in der Mitte gezeichnet werden.

Antialiasing Treppeneffektglättung oder Kantenglättung bei Bitmaps

Applikationtape Übertragungspapier, das dazu dient die geschnittene Folie nach dem Entgittern auf der Beschriftungsfläche aufzubringen. Die Haftkraft muss genügend stark sein, dass der Text - auch die kleinsten Buchstaben - ohne Probleme vom Trägermaterial gelöst werden können. Nach dem Aufbringen muss das ~ aber genauso problemlos entfernt werden können.

Auflösung Anzahl der Bildpunkte (Pixel) je Streckeneinheit. Diese wird in dpi (dots per inch) angegeben. Laserdrucker haben eine Auflösung von 600 bis 1200 dpi.

Ausgleich Verändern des Abstands zwischen zwei benachbarten Zeichen, so dass ein harmonisches Schriftbild entsteht. Dies erreicht man durch Korrigieren des Zeichen- oder Wortabstandes. Bei Abständen unter 100% spricht man von Unterschneidung und bei Werten über 100% von Sperren

Ausrichtung Art der Platzierung eines Textblocks auf der Arbeitsfläche. EuroCUT bietet Ausrichtung linksbündig, rechtsbündig, zentriert, Blocksatz, Blocksatz erzwingen und Versalhöhe anpassen an

Auszeichnung Hervorhebung von Textteilen durch Veränderung der Textattribute, z. B. **fett**, *kursiv*

Backup Datensicherung

Bitmap Pixelgrafik

Bit-Tiefe auch Farbtiefe ~ ist die rechnerisch mögliche Anzahl der Farben bei einer bestimmten Anzahl von Bits, z. B.:
1 Bit Farbtiefe = 2^1 = 2 mögliche Farben (Schwarz/Weiß)
8 Bit Farbtiefe = 2^8 = 256 mögliche Farben/Grautöne
24 Bit Farbtiefe = 2^{24} = 16,8 Mio. mögliche Farben

Blitzer Mit ~ benennt man die Spalten an den Grenzen überlagernder oder aneinandergrenzender Farb- oder Folienflächen. Nachteilig sind ~ insbesondere bei Siebdruckvorlagen oder beim Drucken.

Blocksatz Eine Absatzausrichtung, bei welcher der Textblock gleichzeitig links- und rechtsbündig ausgerichtet wird. Dazu wird der Wortzwischenraum innerhalb einer Textzeile so variiert (i. d. R. gedehnt), dass sowohl links als auch rechts eine glatte Textkante entsteht. Dies gilt nicht für den Auslauf (die letzte Zeile des Absatzes). vgl. auch: erzwungener Blocksatz

Byte Kleinste, aus 8 Bit bestehende, im Speicher eines Computers adressierbare Einheit

Clipart(s) ~ sind Jobs oder Jobteile, die zu der Clipart-Toolbar hinzugefügt wurden. Sie werden in einem eigenen Verzeichnis abgelegt (C:ProgrammeEUROSYSTEMSEuroCUT Design 6.5CLIP)

Clipboard Die Zwischenablage von Windows nennt man auch ~. Das ~ wird benutzt um Daten schnell zwischen Programmen auszutauschen

CMYK Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (Key, Schwarz) Genormte Farben für den Vierfarbendruck

CMYK-Farbraum ~ ist die Menge aller Farben, die sich durch die im Druck verwendeten Farben (CMYK) darstellen lassen

Desktop Der Bereich, der neben der Arbeitsfläche für den Entwurf benutzt werden kann. Er ist vergleichbar mit einem Schreibtisch, auf dem sich die Werkzeuge befinden

Digitalisierung Umwandlung einer Bildvorlage in eine digitale Form. Die Erfassung erfolgt punkt- oder linienweise mittels eines Digitalisierungstableaus oder durch Einlesen der Vorlage mittels eines Scanners.

Dongle Bezeichnet den Kopierschutz der zum Lieferumfang von EuroCUTgehört. Er wird auf die USB-Schnittstelle Ihres Rechners gesteckt. Ohne ~ kann die Software nicht gestartet werden.

Download Das Herunterladen von Programmen oder Dateien aus dem Internet auf einen Rechner nennt man ~.

DPI Akronym für **D**ots **P**er **I**nch; Auflösungsfeinheit in „Punkten pro Zoll” - (1 Zoll = 2,54 cm)

Einfügemarke ~ nennt man die blinkende, vertikale Linie in einem editierbaren Feld

Entgittern Bezeichnet den Vorgang des Entfernens von überflüssigen Folienteilen nach dem Schneiden mit einem Schneideplotter

EPS Akronym für „**E**ncapsulated **P**ostscript **F**ormat". In diesem Dateiformat sind die Text- und Bildinformationen in der Seitenbeschreibungssprache Postscript abgelegt. Dieses Format enthält neben den Text- und Rasterdaten auch ein Vorschaubitmap, welches es erlaubt, ein Abbild der Daten auf dem Bildschirm darzustellen.

Erzwungener Blocksatz Blocksatz bei dem alle Textzeilen - auch die Letzte - auf die Spaltenbreite oder Breite der Arbeitsfläche angepasst werden. In EuroCUT heißt diese Ausrichtung „Blocksatz erzwingen"

Farbtiefe unter ~ versteht man die Anzahl möglicher Bunttöne, die vom Scanner erfasst oder per Farbmonitor wiedergegeben werden kann

Fett Schriftattribut mit einer etwas breiteren Strichstärke als der Grundschnitt der Schrift.

Folie Zwei Herstellungsverfahren sind üblich: Kalandrieren und Gießen. Gegossene Folie wird ohne Strecken hergestellt und hat deshalb eine geringere Schrumpfneigung. Die Kosten sind i. a. höher als bei kalandrierter Folie. Kalandrierte ist preisgünstiger, hat eine kürzere Verwendungsdauer und schrumpft stärker.
Schneidfolien sind dreischichtig aufgebaut:
1. Trägermaterial; die unterste Schicht
2. Kleberschicht; befindet sich zwischen Folie und Trägermaterial
3. Die Folie selbst.

Font Schriftschnitt innerhalb einer Schriftfamilie in digitaler Form. Die meisten Schriftfamilien verfügen über die Fonts normal, fett, kursiv und fett-kursiv. Oftmals wird Font auch für die gesamte Schriftfamilie benutzt. Korrekt ist aber, dass jeder Schnitt ein eigener Font ist

Gammakorrektur Die ~ ist eine Methode zur Farbstufenkorrektur, bei der die Wahrnehmung des menschlichen Auges bei aneinandergrenzenden Flächen unterschiedlicher Farbe berücksichtigt wird.

Gruppieren Zusammenfassen beliebiger Objekte zu einer Gruppe. Die Lage der Objekte zueinander verändert sich in der Gruppe nicht mehr.

Halbtonbild Als ~ bezeichnet man solche Bilder in denen Graustufen oder Farbtöne vorkommen. Man nennt die Tonwerte zwischen

reinem Weiß und reinem Schwarz Halbtöne.

Hilfslinie Hilfslinien sind Linien, die zum visuellen Ausrichten von Objekten auf der Arbeitsfläche oder dem Desktop benutzt werden. Hilfslinien sind nur auf dem Bildschirm sichtbar und werden weder geplottet noch auf dem Drucker ausgegeben.

Hochgestellt Die Zeichen werden höher gesetzt als die auf der Schriftlinie stehenden Zeichen. Sie sind i. d. R. in einem etwas kleineren Schriftgrad gesetzt als die Grundschrift.

Hotfolder Ein Hotfolder ist ein vom Plot-Manager überwachtes Verzeichnis. Wenn eine Datei in dieses Verzeichnis kopiert wird, so führt der Plot-Manager bestimmte, konfigurierbare Funktionen automatisch aus.

Job Dateiendung von EuroCUT; Bezeichnung für eine EuroCUT-Datei

Kalibrierung Anpassung von Drucker, Bildschirm, Plotter oder Anpassen an Sollwerte

Kontextmenü Kontextmenüs heißen Kontextmenüs, weil sich der Aufbau, je nach Anzahl und Typ der selektierten Objekte (Kontext), anpasst und verändert. Kontextmenüs werden immer mit der rechten Maustaste aktiviert. Sie dienen dem schnellen Zugriff auf wichtige Funktionen und Werkzeuge, auch auf solche, die über die Hauptmenüs nicht aktivierbar sind.

Kontrast Gegensatz; Helligkeitsumfang zwischen hellen und dunklen Bildstellen

Laminieren Überziehen mit transparenten Kunststofffolien

Live-Update Aktualisierung einer Software übers Internet

Markisenfunktion Unter ~ versteht man das Markieren von Objekten indem man die linke Maustaste gedrückt hält, dann einen Rahmen um die zu markierenden Objekte zeichnet und die Maustaste erst loslässt, wenn alle zu markierenden Objekte sich vollständig innerhalb des Rahmens befinden.

Oberlänge Terminus für den über die Mittellänge nach oben hinausragenden Teil eines Zeichens.

Prozessfarben Druckfarbenskala für 4-Farbdruck mit Cyan, Gelb (Yellow), Magenta und Schwarz (Key). Bei Mischung ist drucktechnische Wiedergabe aller Farben möglich.

Raster Image Prozessor kurz: RIP - Software, die Vektordaten rastert und den Druck auf einem Großformatdrucker steuert

Toolbar
Symbolleiste, die frei auf der Arbeitsfläche eines Programms bewegt und positioniert werden kann. Oft ist auch die Zusammenstellung der Tools (Werkzeuge) definierbar.

Scanauflösung
Feinheit der Auflösung beim Scannen von analogen Bildvorlagen
Formel:
Auflösung (in DPI) = Druckrasterweite (L/cm) x 2 (Qualitätsfaktor) x Vergrößerungsfaktor x 2,54 (bei Umrechnung von cm in inch)

Schriftgrad
~ ist die Größe einer Schrift. Sie entspricht der Kegelhöhe, d. h. sie umfasst auch Ober- und Unterlänge, sowie eine gewissen Raum ober- und unterhalb der Zeichen.

Schriftlinie
Als ~ bezeichnet man eine gedachte Linie, auf der die Zeichen einer Zeile stehen. Auch wen in einer Zeile unterschiedliche Schriftarten und Schriftgrade verwendet werden, müssen alle Zeichen auf einer gemeinsamen Schriftlinie stehen.

Überfüllung
Eine schmale Überlappungszone an den Grenzen überlagernder farbiger Elemente. Diese ~ stellt sicher, dass an den Farbgrenzen keine Blitzer entstehen. Die Überlappung kann durch Über- und Unterfüllung erreicht werden.

Unterlänge
Dies ist der Teil eines Zeichens, der über die Schriftlinie nach unten hinausragt.

Unterschneidung
Wenn zwei Zeichen dichter zusammengesetzt werden, als es ihrer Standarddicke entspricht, spricht man von ~. Bei Zeichenkombinationen wie z. B. „Te” ergibt sich ein ausgeglichenes Schriftbild.

Upload
Unter ~ versteht man das Senden von Dateien und Programmen auf einen vernetzten Server

Versalhöhe
Man versteht darunter die Höhe der Großbuchstaben, der Versalien. Als Maß wird i. d. R. die Höhe des Buchstabens „H” von der Schriftlinie bis zur Zeichenoberkante benutzt.

x-Höhe
Höhe des Kleinbuchstabens/Zeichens „x” bzw. der Kleinbuchstaben ohne die Oberlänge einer Schrift. Diese Höhe wird auch Mittellänge genannt.

Zoll
engl. Inch. Maßeinheit für die Länge
1 Zoll = 1 Inch = 2,54 cm

C Impressum

Anmerkung zur Produktion:

Dieses Handbuch wurde mit dem RCS eigenen Dokumentationssystem erstellt.

Verwendete Schriftfamilie: Arial

Deutsche Version:
Peter Bettendorf
RCS Systemsteuerungen GmbH

Stand: 27.08.2011

Index

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

R

S

Ü

U

V

W

Z